Akira Toriyama scuola di manga

€ 3,10

9 771129 987008 30045

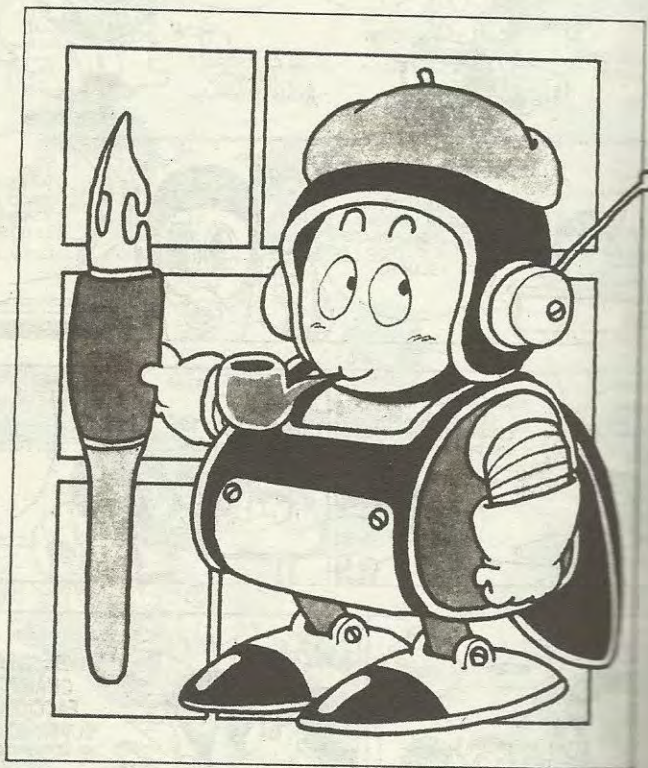
Akira Toriyama e Akira Sakuma

EDIZIONI STAR COMICS

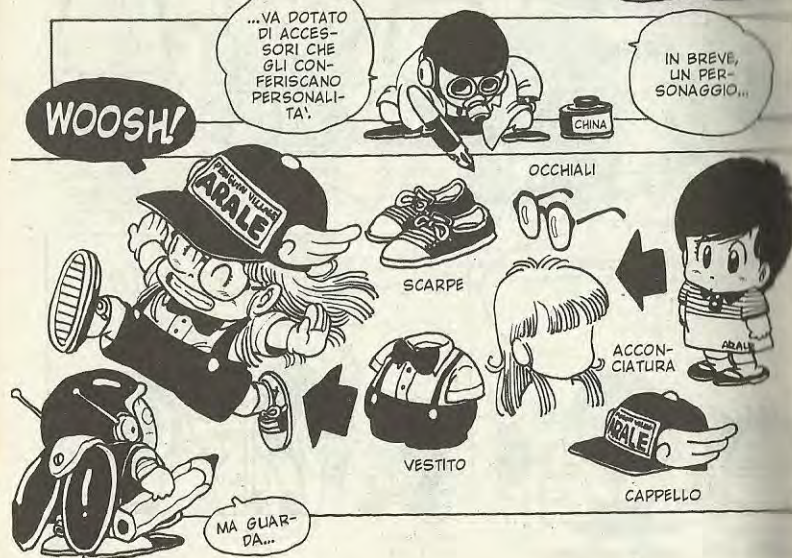
POINT BREAK 45 MENSILE AGOSTO 2003 EDIZIONE ITALIANA

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE

Point Break mensile - anno V
numero 45 - agosto 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 52/99 del 09/10/1999

Pubblicazione a cura di:
Kappa Srl, via S. Felice 13,
40122 Bologna
Direttore Responsabile:
Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Coordinamento e Supervisione:
Andrea Baricordi •
Massimiliano De Giovanni •
Andrea Pietroni •
Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Monica Carpino,
Sara Colaone, Silvia Galliani,
Nadia Maremmi, Giovanni Mattioli,
Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini,
Serena Varani
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori,
Sergio Selvi
Corrispondenza con il Giappone:
DG (Spoleto)
Adattamento testi:
Massimo Semerano
Traduzioni: Rieko Fukuda
Adattamento Grafico:
Francesco Barbieri
Lettering: Kappa S.r.l.
Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distrib, Strada Selvette 1 bis/1,
06080 Bosco (PG)

Per la pubblicità rivolgersi a:
Edizioni Star Comics - Tel. (075) 5918353
Stampa: Grafiche Bovini - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
DDM Srl – Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. (06) 5291419

A PROPOSITO DI ARALE
DUNQUE, MIO CARO BURBA... SAI CHI È QUESTA, VERO?
SI', L'HO VISTA NELLA PUBBLICITA' DI UN CONDIMENTO PER RISO.
E' LA SIGNORINA ARALE NORIMAKI.
SE ALL'INIZIO ARALE FOSSE STATA PENSATA COSI'...
NON AVREBBE FATTO MOLTO COLPO...
GIUSTAPPUNTO!
ARALE
IN BREVE, UN PERSONAGGIO...
...VA DOTATO DI ACCESSORI CHE GLI CONFERISCANO PERSONALITA'.
CHINA
WOOSH!
OCCHIALI
SCARPE
ACCONCIATURA
VESTITO
CAPPELLO
MA GUARDA...
ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!
FORSE
scuola di manga
1
SARA' VERO?
AH EHM...
AH EHM...
IN CATTEDRA: IL MAESTRO AKIRA TORIYAMA
L'ALLIEVO: BURBA
DUNQUE... ECCO LA PRIMA LEZIONE...
...E VISTO CHE ATTUALMENTE SONO IMPEGNATO A DISEGNARE IL DOTTOR SLUMP...
COMPRATE PRIMA DI LEGGERE!
EVVIVA, EVVIVA!
HO DECISO...
TOC TOC
...DI USARE ARALE PER SPIEGARE COME PRENDE VITA UN PERSONAGGIO.
MAESTRO, SEMBRA QUASI CHE LEI USI LA TESTA QUANDO SCRIVE...
IMBECILLE! QUANDO FACCIO IL SUPERFICIALE E' SOLO PER POSA!
TUNZ
...
CHISSA' CHE SI MANGIA STASERA...

ASPETTAAA!
TORI

UNQUE, QUI ABBIAMO UN PERSONAGGIO...

PER ESEMPIO, SU DI UN VOLTO COSI' POCO APPARISCENTE...

NON MI SEMBRA NIENTE DI SPECIALE.

NCHE A UN SONAGGIO SI' BASTA GIUNGERE ALCHE DET- TAGLIO...

...O A CAM- BIARGLI L'AC- CONCIATURA...

O SI PUO' PROVARE A CAMBIARGLI GLI OCCHI, LE SOPRAC- CIGLIA, IL NASO, LA BOCCA ECCETERA...

SI POSSONO METTERE DEGLI OCCHIALI DA SOLE...

...O DOTARLO DI CERTI ACCESSORI...

...OPPURE LO SI PUO' VESTIRE IN MODO PARTICOLARE...

...OPPURE IL CONTORNO DEL VISO...

COLO TRASFORMATO IN UN TAAANTO APPARISCENTE!
BRA!

ARGH!
LO APPARISCENTE

...IL MANGA RISULTA COMUNQUE MIGLIORE SE UN PO' ESAGERATO.

A PROPOSITO, ADESSO RENDO ANCHE TE UN PO' PIU' APPARISCENTE!
ME?!

E COSI', NELLE PAGINE CHE SEGUIRANNO, SVELERO' A VOI LETTORI TUTTI I SEGRETI CHE CONOSCO SUI MANGA.

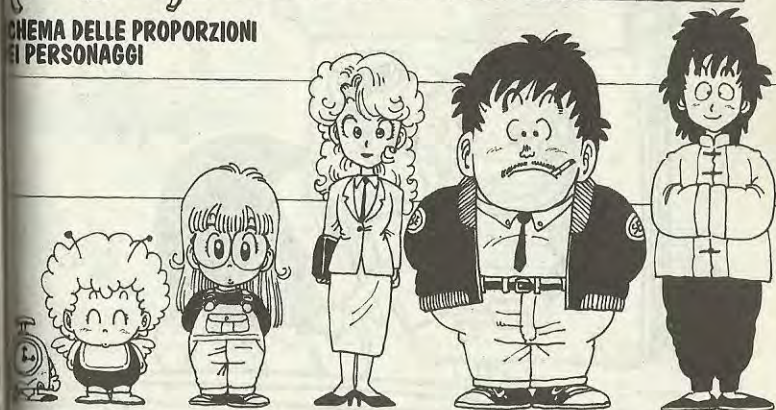
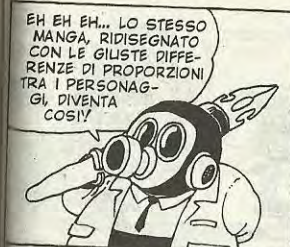
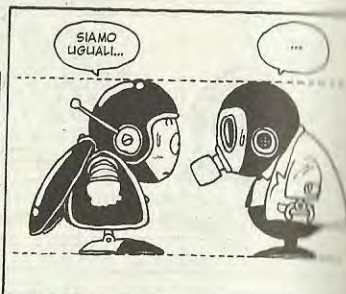
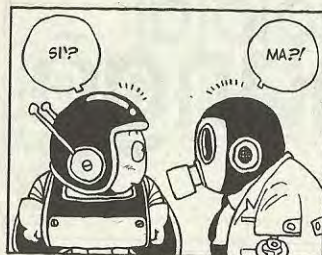
ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga 2

FORSE

SCHEMA DELLE PROPORZIONI DEI PERSONAGGI

DOTTOR SLUMP

CON TUTTI I PERSONAGGI

DOTTOR SLUMP

COSI' COME DEV'ESSERE

FACENDO VOLARE GACCHAN, IL BIANCO CHE LE LASCIAMO INTORNO RENDE PIU' PROFONDO LO SPAZIO DELLA VIGNETTA.

I PERSONAGGI RIDICOLI FUNZIONANO MEGLIO SE SONO PICCOLI.

DISEGNARLO CURVO E' UN MODO PER RENDERE PIU' VARIA L'ESPRESSIONE.

ANCHE I PERSONAGGI CHE NON HANNO NESSUNA FUNZIONE PARTICOLARE SI INTEGRANO MEGLIO SE SONO DI DIMENSIONI RIDOTTE.

APRO UNA PARENTESI PER SPIEGARE PERCHE' ARALE SI E' ACCORCIATA COL TEMPO...

NEANCH'IO SO SPIEGARE BENE IL PERCHE' MA... GUARDATE A FIANCO. LE DUE VIGNETTE E I DUE VOLTI HANNO LE STESSE DIMENSIONI, MA LA VIGNETTA IN CUI IL CORPO E' PIU' PICCOLO RISULTA MEGLIO INQUADRATA E HA PIU' MOVIMENTO.

E QUI CASCA L'ASINO! (SCHEMA DEI PUNTI DEBOLI)

TARO SEMBRA NON AVERE PARTICOLARI PUNTI DEBOLI MA NON SOPPORTA LE BAMBINE PICCOLE TIPO KINOKO.

SUPPAMAN E' COMPLETAMENTE IMBECILLE E NON E' ASSOLUTAMENTE FORTE, MA E' PARTICOLARMENTE DEBOLE ALLA MORRA CINESE.

ARALE E' MOLTO FORTE MA SI BLOCCA SE LE MANCA IL ROBOBITAN A. HA UN DEBOLE ANCHE PER LA CACCA.

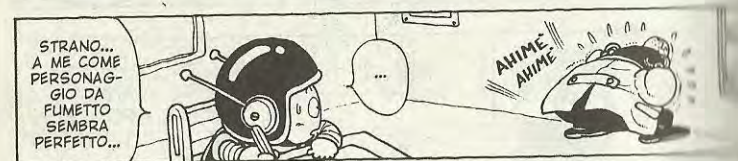
MASHIRITO LA SUA GENIALITA' PERVERSA LO RENDE ASSAI VULNERABILE ALLA DEMENZIALITA' DI ARALE E COMPAGNI.

MIDORI E' BELLA MA E' UNA GRAN PASTICCIONA.

SENBEE E' UN INVENTORE GENIALE MA LA SUA DEBOLEZZA SONO LE RIVISTE SPORCACCIONE E MIDORI.

GRANDE RE DELL'UNIVERSO NIKOCHAN ...HA SOLO PUNTI DEBOLI...

TSUKUTSUN E' UN BEL RAGAZZO MA SI TRASFORMA IN TIGRE SE SOLTANTO VIENE SFIORATO DA UNA DONNA.

GACCHAN NESSUNO PUO' TENERLE TESTA NE' IN CIELO NE' IN TERRA MA NON RIESCE A MASTICARE LA GOMMA.

E ALLORA? NON CAPISCO CHE VORREBBE DIRE...

MA COME, NON CAPISCI? DISGRAZIATO! MI DELUDI!

AARGH!

SHWAP*!

L'AVRAI VISTO *ULTRAMAN*, ALLA TELE...

PIF

SENZA FLASH-BEAM NON POTEVA TRASFORMARSI E INOLTRE NON POTEVA COMBATTERE PIU' DI TRE MINUTI, COME SEGNALAVA LA SPIA LUMINOSA CHE AVEVA QUI.

*VERSO CHE FA ULTRAMAN QUANDO SFERRA IL COLPO VINCENTE! KB

E PROPRIO PER VIA DI QUESTA LIMITAZIONE CHE IL MOMENTO DELLA VITTORIA GIUNGEVA PIU' GLORIOSO!

...IL CONCETTO E' QUESTO.

...MA GUARDA!

ADESSO HAI CAPITO?!

ALLA PERFEZIONE!

EH EH EH...

ED ECCO SVELATO IL MOTIVO PER CUI IO NON POTRO' MAI APPARIRE IN UN FUMETTO...

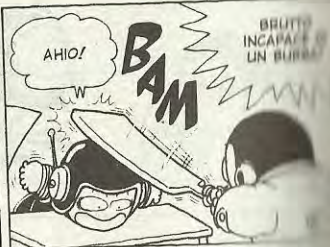
ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

Scuola di manga

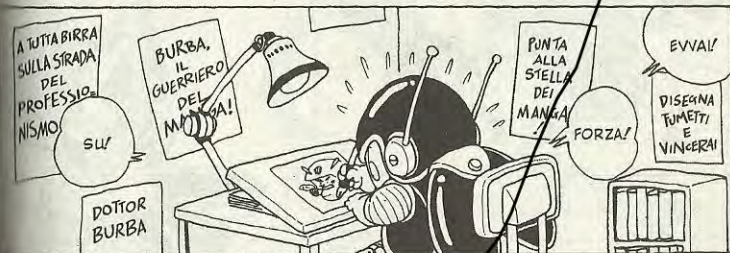
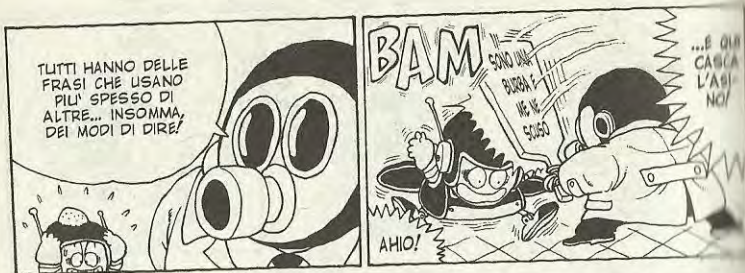
FORSE

4

QUESTO TIPO DI ABBIGLIAMENTO E' OBSOLETO!

CHE VE NE PARE? QUESTA SI' CHE E' ALLA MODA, VERO? (MA PER FARLA AKIRA TORIYAMA HA DOVUTO CHIEDERE CONSIGLIO ALLA MOGLIE).

QUESTA E' UN OMAGGIO AI LETTORI.

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!
SARA' VERO?
scuola di manga
FORSE
5

EVVAI!
DISEGNA FUMETTI E VINCERAI
FORZA!
PUNTA ALLA STELLA DEI MANGA!
BURBA, IL GUERRIERO DEL MANGA!
SU!
A TUTTA BIRRA SULLA STRADA DEL PROFESSIONISMO
DOTTOR BURBA

AH-EHM...
MI CONGRATULO, VEDO CHE TI STAI DANDO DA FARE!
SI', MAESTRO!
BENISSIMO. ALLORA OGGI...
TI INSE- NERO' UNO DEI EGRETI EL ME- STIERE!
HO L'IMPRESSIONE CHE LO DICA TUTTE LE VOLTE...

...QUESTO E' QUELLO CHE STAVI DISEGNANDO...?
SI! BELLO, VERO?!

E ALLORA DIMMI... COS'E' CHE DICE NORMALMENTE QUESTO PERSONAGGIO?
EH?

...E QUI CASCA L'ASINO!
BAM
SONO UNA BURBA E ME NE SCUSO
AHIO!

TUTTI HANNO DELLE FRASI CHE USANO PIU' SPESSO DI ALTRE... INSOMMA, DEI MODI DI DIRE!

DALL'OPERA MAGNA DOTTOR SLUMP! ESPRESSIONI RICORRENTI DEGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO
PENGUIN VILLAGE
CIRICIAO!
HOYO!
HOYOYO!
WHOOSH!
MANGIO LA MIA PRUGNA SECCA ED ECCOMI TRASFORMATO IN SUPPAMAN!
MORTACCI!
GUPI GUPI!
*CORRE VOCE CHE GACCHAN NON SAPPIA DIRE ALTRO.

IO CREDEVO CHE RIUTILIZZASSE LE STESSE BATTUTE PER EVITARE LA FATICA DI PENSARNE ALTRE!
ULP!
EHM... AH-EHM!
UN PERSONAGGIO RIMANE PIU' IMPRESSO NELLA MENTE DEL LETTORE SE LO SI FA ESPRIMERE IN UN SUO MODO CARATTERISTICO.

ADESSO TIRO UNA SCORREGGIA!
EH?!

BE'... NON E' CERTO UNA FRASE MOLTO IMPRESSIONANTE...

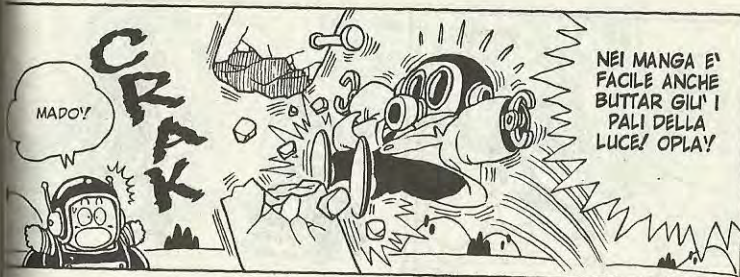
EH NO, EH EH EH... QUI TI VOLEVO...
ANCHE UNA FRASE INSIGNIFICANTE COME QUESTA, SE USATA RIPETUTAMENTE...

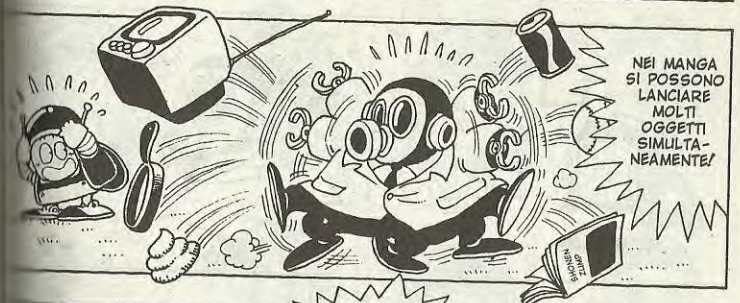
ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

FORSE

6

NEI MANGA E' FACILE ANCHE BUTTAR GIU' I PALI DELLA LUCE! OPLA'!
CRAK
MADO'!

NEI MANGA...
VROOOOAR
...E' POSSIBILE NUOTARE COME UN MOTOSCAFO!

NEI MANGA SI POSSONO LANCIARE MOLTI OGGETTI SIMULTANEAMENTE!

NEI MANGA...
SI PUO' STUZZICARE PERSINO LA CACCA!
TUPPITY TUPPITY TUPPITY
...

QUINDI, NEI MANGA...
...PIU' CI SI MUOVE E PIU' LA STORIA E' INTERESSANTE!

UN MANGA PIENO DI PRIMI PIANI NON FUNZIONEREBBE PERCHE' PRIVO DI MOVIMENTO.
IN UN MANGA SILENZIOSO LA STORIA NON PARTE MAI.

MAESTR HO CAPIT TUTTO
NEI MANGA E' MEGLIO DISEGNARE IL PERSONAGGIO TUTTO INTERO E INSERIRE PIU' MOVIMENTO POSSIBILE! E' COSI', VERO?!
ESATTO!

BENISSIMO!
FLAP
ALLORA... ADESSO MI METTO A VOLARE!

FLAP FLAP FLAP FLAP
E'... E' VOLATO VIA DAVVERO...

CORSO DI MANGA PER BURBE

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGÀ!

scuola di manga

FORSE

7

COSI' SEMBRA CHE STIAMO ASPETTANDO L'AUTOBUS.

NTRE COSI' L'AMBIENTE ACQUISTA DI PROFONDITA'.

COME SI DISEGNA IN PROSPETTIVA

1-PRIMA DI TUTTO SI DISEGNA IL PALAZZO.

2- POI SI STABILISCE UN PUNTO IN LONTANANZA.

5- ECCO UN PALAZZO DISEGNATO IN PROSPETTIVA.

NEL TESTO IL TERMINE PROSPETTIVA VIENE USATO ANCHE NEL SENSO DI PROFONDITA'.

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

Scuola di manga

FORSE

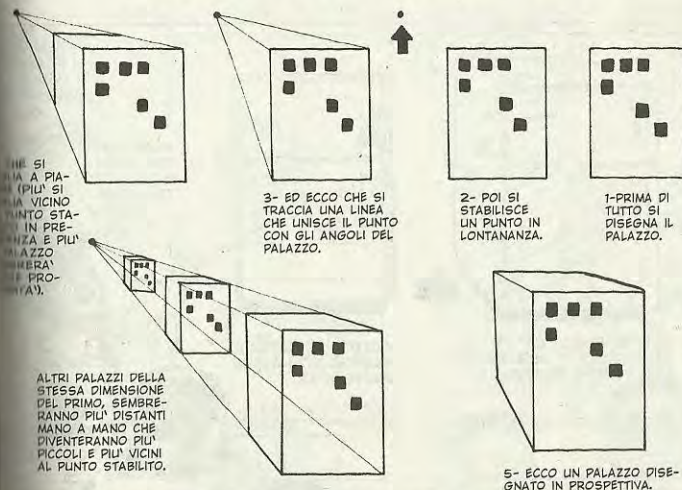
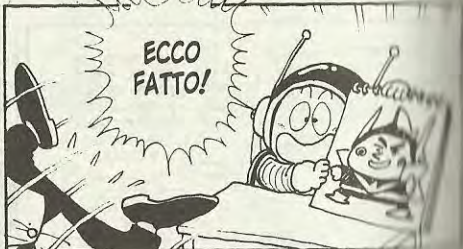
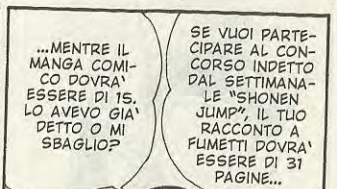
8

SE SI CERCA DI STRAFARE CON UN CONTENUTO TROPPO COMPLESSO...

RISCHIA DI RIUSCIRE A NEL DI PAGINE IMPORTANTE AL CON DELLA TENENDO LE A DI ZIONE.

IL MANGA COMINCIA DA QUI.

DI SOLITO, APRENDO UN LIBRO...

...TROVIAMO LA PRIMA PAGINA CON IL TITOLO.

PER ESEMPIO, NEL CASO DEL RACCONTO A FUMETTI...

PAGINA	CONTENUTO
1 ~ 3	PROTAGONISTA PASSEGGIA CON LA SUA RAGAZZA
4 ~ 5	ARRIVA UN UFO
6 ~ 9	ESCONO GLI EXTRATERRESTRI
10 ~ 16	GLI EXTRATERRESTRI DEMOLISCONO LA CITTA'
17	RAGAZZA DEL PROTAGONISTA IN PERICOLO
18 19	PROTAGONISTA SI TRASFORMA
20 ~ 29	BATTAGLIA CONTRO GLI EXTRATERRESTRI
30	HAPPY END

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga 9

FORSE

SARA' VERO?

ANCHE IN QUESTO CASO, LA MATITA CI E' D'AIUTO

PRIMA DI TUTTO SI DISEGNA MOLTO SCHEMATICAMENTE IL PERSONAGGIO.

TRACCIANDO UN SEGNO A FORMA DI CROCE SUL VOLTO, SI DECIDE DA CHE PARTE DEVE ESSERE GIRATO.

SE VOGLIAMO DISEGNARLO VOLTATO DALL'ALTRA PARTE, TRACCEREMO LA CROCE DALLA PARTE OPPOSTA.

GUARDA, ECCOLO GIRATO DALL'ALTRA PARTE.

DOPO AVER DECISO IL VERSO SI DISEGNANO GLI OCCHI, NASO E LA BOCCA MA...

FACCIAMO ATTENZIONE PERCHE' SE CI SONO TROPPI SEGNI NON SI CAPISCE PIU' BENE QUAL E' QUELLO GIUSTO DA RIPASSARE.

DOPO AVER DISEGNATO IL VOLTO, PASSIAMO A DEFINIRE ANCHE IL CORPO.

QUESTO E' UN CATTIVO ESEMPIO

ECCO QUELLO CHE SI RISCHIA SE SI DISEGNANO IL VOLTO E IL CORPO DIRETTAMENTE, SENZA PRIMA STABILIRE LE DIMENSIONI.

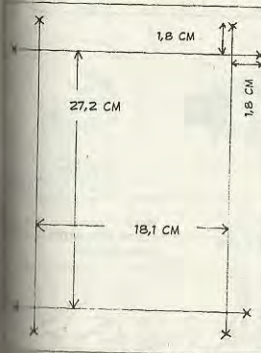
LA TESTA E' TROPPO PICCOLA, IL TORSO TROPPO LUNGO E LE GAMBE TROPPO CORTE.

LA TESTA E' TROPPO GROSSA E IL CORPO NON CI STA NELLA VIGNETTA.

DATTI DA FARE INVECE DI DIRE CRETINATE!

DUNQUE...

FINALMENTE POSSIAMO PASSARE A DISEGNARE SUI FOGLI DI CARTA DA DISEGNO.

DIMENSIONE DELL'ORIGINALE

LA DIMENSIONE OTTIMALE DEI FOGLI E' LA B4. E QUESTO PERCHE' IN GIAPPONE E' LA DIMENSIONE LIMITE PER LA SPEDIZIONE DEI DOCUMENTI VIA POSTA.

(UN FORMATO PIU' GRANDE VIENE TRATTATO COME PACCO POSTALE)

NON OCCORRE COMPRARE DEI FOGLI ECCESSIVAMENTE SPESSI. L'IMPORTANTE E' CHE SIA UNA BUONA CARTA DA DISEGNO CHE TENGA BENE L'INCHIOSTRO...

NON DISEGNATE MAI SUL LATO RUVIDO!

VISTO CHE MISURARE TUTTE LE VOLTE I FOGLI PER SQUADRARLI SAREBBE UN LAVORACCIO...

BASTA MISURARNE UNO CON CURA E TRACCIARE LE LINEE CON UN RIGHELLO...

SI SOVRAPPONE IL SUDDETTO FOGLIO SU 20-30 FOGLI BIANCHI...

CON UN PUNTERUOLO SI FA UN FORO IN CORRISPONDENZA DELLE CROCETTE INDICATE NEL DISEGNO SOPRA...

(CON L'AGO DI UN COMPASSO SI RIESCONO A BUCARE CIRCA CINQUE FOGLI)

PAGINA DI SINISTRA

PAGINA DI DESTRA

PRATICAMENTE APPARIRA' IN STAMPA TUTTO QUELLO CHE VERRA' DISEGNATO ENTRO I LIMITI STABILITI DAL MARGINE TRATTEGGIATO.

FATE ATTENZIONE A NON CONFONDERE LA PAGINA SINISTRA CON LA DESTRA PERCHE' QUELLO CHE PUO' SBORDARE DALLA VIGNETTA E' DIFFERENTE.

E NELLA PROSSIMA LEZIONE IL RIPASSO A CHINA!

OPPURE POTETE USARE IL RAPIDOGRAPH.

E' UNA SPECIE DI STILOGRAFICA A INCHIOSTRO INDELEBILE CHE MANTIENE LA LINEA COSTANTE. CON IL RAPIDOGRAPH SI PUO' ANCHE DISEGNARE.

QUANDO HAI FINITO CON LE SQUADRATURE, TI SPIEGO COME S'INCHIOSTRA CON IL PENNINO!

PENNINO
I PENNINI CHE SI USANO PER INCHIOSTRARE I MANGA SONO PRINCIPALMENTE DI DUE TIPI...

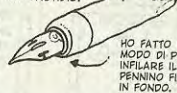
ZEBRA
IL PENNINO 'G'

NIKKO
IL PENNINO 'A CUCCHIAIO'

QUESTI DUE PENNINI SERVONO PER OTTENERE EFFETTI DIFFERENTI...
INOLTRE, PUR AVENDO LA STESSA FORMA, PENNINI DI MARCHE DIFFERENTI E DI MATERIALI DIFFERENTI HANNO EFFETTI DIFFERENTI. IL MIO CONSIGLIO E' DI PROVARNE DIVERSI FINCHE' NON SI TROVANO QUELLI CON CUI CI SI TROVA MEGLIO.

SI CHIAMA 'MARU-PEN',
SOLO IN GIAPPONE E
DI TRACCIARE LINEE
SOTTILI.
LA FORMA CILINDRICA DELLA
BASE, QUESTO PENNINO
DI UNA CANNUCCIA
PER ESSERE USATO.
MOLTI GLI AUTORI CHE LO
PER INCHIOSTRARE.

LE CANNUCCE IN CUI SI INFILANO I PENNINI POSSONO ESSERE DI MOLTI TIPI. CONVIENE SCEGLIERE QUELLA CHE PIACE DI PIU'.

IO LA TAGLIO PERCHE' TROPPO LUNGA MI DA' FASTIDIO.
HO FATTO IN MODO DI POTER INFILARE IL PENNINO FINO IN FONDO.
LA MIA CANNUCCIA E' UNA NORMALISSIMA CANNUCCIA PER PENNINI A CUI HO APPORTATO ALCUNE MODIFICHE.

INSOMMA, BASTA UNA DI QUESTE, VERO?
PROPRIO COSI'.

ALL'INIZIO E' NORMALE NON RIUSCIRE A USARE BENE IL PENNINO. SERVE MOLTO ESERCIZIO. FATE QUINDI MOLTI SCARABOCCHI...

SARA' DURA MA PIAN PIANO MIGLIORERETE.

ADESSO BURBA E' IMPEGNATISSIMO A INCHIOSTRARE...
QUANDO AVRA' FINITO, GLI TOCCHERA' SGOMMARE LE PAGINE, OVVERO CANCELLARE LE MATITE CON LA GOMMA.
QUESTI FOGLI DI CARTA SERVONO PER IMPEDIRE DI SPORCARE IL DISEGNO CON LE MANI.

PER SGOMMARE VA BENE UNA QUALSIASI GOMMA DA CARTOLERIA.
Radar
PLASTIC ERASER
IL TESTO ALL'INTERNO DEI BALLOON VA LASCIATO A MATITA. NON BISOGNA CANCELLARLO.
AH AH AH, CHE IDIOTA!

DOPO AVER SGOMMATO, SI RIEMPIONO LE PARTI DA ANNERIRE CON IL PENNELLO...
SPLIT SPLAT

ALLA FINE SI CORREGGONO GLI ERRORI E LE EVENTUALI SBAVATURE DI NERO CON DELLA TEMPERA BIANCA.
TEMPERA

ED ECCO CHE FINALMENTE ABBIAMO FINITO!

DIVENTARE FUMETTISTA NON FA PER ME...
SPERO CHE ABBIATE CAPITO.

CORSO DI MANGA PER BURBE

ANCHE TU POTRAI DIVENTARE UN AUTORE DI MANGA!

scuola di manga

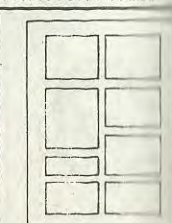
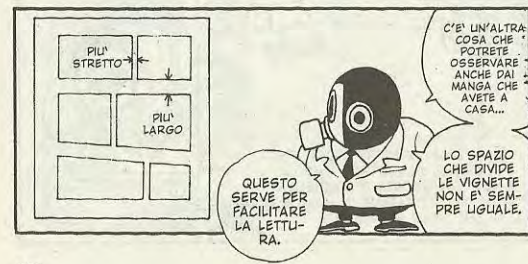
FORSE

11

SARA' VERO?

PAGINA	CONTENUTO
1 ~ 3	PROTAGONISTA PASSEGGIA CON LA SUA RAGAZZA
4 ~ 5	ARRIVA UN UFO
6 ~ 9	ESCONO GLI EXTRATERRESTRI
10 ~ 16	GLI EXTRATERRESTRI DEMOLISCONO LA CITTA'
17	RAGAZZA DEL PROTAGONISTA IN PERICOLO
18 ~ 19	PROTAGONISTA SI TRASFORMA
20 ~ 29	BATTAGLIA CONTRO GLI EXTRATERRESTRI
30	HAPPY END

RICORDATE CHE VI HO GIA' DETTO CHE PER USARE AL MEGLIO LE PAGINE E' CONSIGLIABILE FARE UNO SCHEMA DI COME FAR EVOLVERE IL RACCONTO?

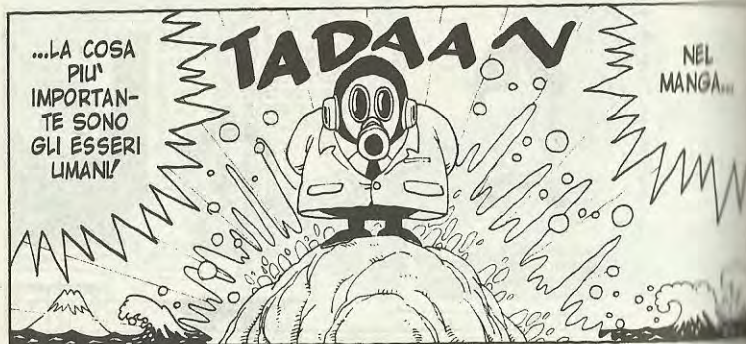
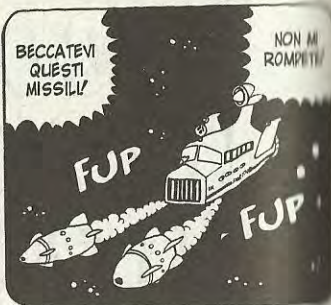
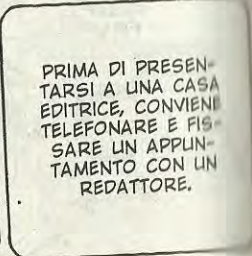
PER ESEMPIO, CON UNA DIVISIONE DEL GENERE NON SI CAPISCE QUALE VIGNETTA SIA DA LEGGERE PRIMA.

ANCHE UNA DIVISIONE DI GENERE E' DIFFICILE DA INTERPRETARE, QUINDI MEGLIO EVITARLA.

CON UNA VIGNETTA COSI', PER ESEMPIO, SI CAPISCE CHE LA NOSTRA STORIA E' AMBIENTATA UN UNA CITTADINA DI CAMPAGNA VICINO ALLE MONTAGNE.

scuola di manga

FORSE

12

COMUNQUE, QUANDO SI CONOSCE BENE IL CARATTERE DEL PERSONAGGIO, LA STORIA, CHE SIA IN COSTUME O WESTERN O DI BASEBALL O ROMANTICA O QUEL CAVOLO CHE VI PARE, VERRA' FUORI MOLTO PIU' FACILMENTE!

DOVEVA ESSERE GIA' FINITA

CORSO DI MANGA PER BURBE

QUESTA LEZIONE E' DAVVERO L'ULTIMA

QUESTA LEZIONE SUPPLEMENTARE E' DOVUTA A TUTTE LE LETTERE IN CUI VOI DISEGNATORI IN ERBA AVETE CHIESTO LUMI SU COME PROPORRE I VOSTRI LAVORI A UN EDITORE. VE LO SPIEGHERO' IN QUESTA LEZIONE CHE SARA' DAVVERO L'ULTIMA! COSI' E' DECISO!

※ SE TRA I LETTORI C'E' QUALCUNO IN POSSESSO DI ... PORCHERIE COME QUESTE, SI PRENDA CURA DI ELIMINA... BUTTANDOLE IN UNA BUSTA INDIRIZZATA AD AKIRA TORI...

PRIMA DI PRESENTARSI A UNA CASA EDITRICE, CONVIENE TELEFONARE E FISSARE UN APPUNTAMENTO CON UN REDATTORE.

CAPITA CHE I PIU' TIMIDI SI LASCINO PRENDERE DALL'EMOZIONE E NON RIESCANO A PARLARE CON IL LORO INTERLOCUTORE. E' MEGLIO ANNOTARSI QUELLO CHE SI VUOLE DIRE.

QUALCHE VOLTA, SFORTUNA VUOLE CHE VI CAPITI DI PARLARE CON UN REDATTORE STRAMPALATO COME QUESTO. SE QUESTO VI INTIMIDISCE, E' PER COLPA DEL TELEFONO. QUANDO LO INCONTRERETE DI PERSONA, SARA' ANCHE PEGGIO. NO, SCHERZAVO... I REDATTORI SONO TUTTI BRAVE PERSONE... O ALMENO CREDO.

A CHI NON SE LA SENTE DI AVVENTURARSI IN METROPOLITANA, CONSIGLIO DI PRENDERE UN TAXI. BASTERA' CHIEDERE DI ANDARE ALLA SHUEISHA A JINBOCHO. LA CORSA COSTERA' ALL'INCIRCA 700 YEN.

SPESSO I CAMPAGNOLI SI LASCIANO INTIMIDIRE DALLE DIMENSIONI DEL PALAZZO. IN QUESTI CASI BASTERA' METTERLO A PARAGONE CON QUELLO DELLA CASA EDITRICE SHOGAKUKAN CHE SI TROVA PROPRIO LI' A FIANCO.

ANDIAMO ALL'ACCETTAZIONE E FACCIAMOCI ANNUNCIARE AI REDATTORI CON CUI ABBIAMO PARLATO AL TELEFONO.

IN QUESTO CASO, CERCATE DI NON DEPRIMERVI TROPPO. NON C'E' QUASI NESSUNO CHE SIA RIUSCITO A DEBUTTARE CON IL PRIMO LAVORO SOTTOPOSTO A UN EDITORE. DI SOLITO I REDATTORI SANNO CONSIGLIARE PER IL MEGLIO. BASTA METTERE A FRUTTO I CONSIGLI, METTERSI ALL'OPERA E RIPROVARE.

...E COSI' E' PROBABILE CHE IL PRIMO INCONTRO FINISCA IN MEN CHE NON SI DICA, ANCHE PERCHE' SPESSO IL REDATTORE VUOLE VEDERE SE CHI HA DI FRONTE HA LA FORZA DI SPIRITO DI NON ABBATTERSI AL PRIMO FALLIMENTO E RIPROVARE.

PIU' DELLA META' DELLE PERSONE SI ARRENDE AL PRIMO FALLIMENTO. BISOGNA PROVARE E RIPROVARE, DIMOSTRARE CHE SI HA DAVVERO VOGLIA DI RIUSCIRE!

TORIYAMA
SCUOLA DI MANGA

IMPAGINAZIONE DI MASANORI NISHIM

BASTERA' COMPRARE QUESTE TRE COSE.

Pilot INCHIOSTRO DA DISEGNO

INCHIOSTRO DA DISEGNO ink

INCHIOSTRO NERO DA DISEGNO

PENNINO

CANNUCCIA

ECCO UNA VISTA DALL'ALTO.

CANNUCCIA

PENNINO

A CASA, PER PRIMA COSA PROVIAMO A INSERIRE IL PENNINO SULLA CANNUCCIA.

LA PARTE TRATTEGGIATA E' LA PARTE INCAVATA...

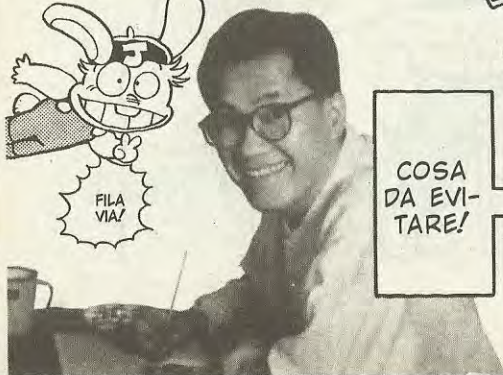
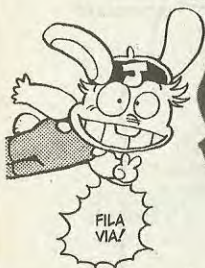
LA CANNUCCIA SI MANEGGIA MEGLIO SE SI INFILA IL PENNINO LEGGERMENTE IN PROFONDITA'.

EDDAI, ENTRA!

INSERIAMO IL PENNINO NEL SOLCO CURVILINEO DELLA CANNUCCIA.

ANDARE DIRETTAMENTE IN UN NEGOZIO DI COLORI PER ARTISTI RISCHIA DI CONFONDERE LE IDEE PER LA QUANTITA' DI ARTICOLI DISPONIBILI.

VA BENISSIMO LA CARTOLERIA PIU' VICINA, ANCHE UNA NON SPECIALIZZATA, DI QUELLE CHE VENDONO ANCHE I LIBRI.

PROVIAMO A DISEGNARE TUTTO QUELLO CHE CI CAPITA!
DOPO AVER INTINTO IL PENNINO NELL'INCHIOSTRO, USIAMO LE PAGINE AVANZATE DEI VECCHI QUADERNI PER PROVARE A DISEGNARE CERCHI, CROCI, LINEE A ZIG ZAG.
SONO RIKA
DOPO AVER RIEMPITO UN QUADERNO INTERO, I MIGLIORAMENTI SARANNO VISIBILI!
E' IMPORTANTE ABITUARSI A USARE IL PENNINO. PER QUANTO UNO SIA ABILE CON LA MATITA, QUESTO NON BASTA A DIVENTARE UN PROFESSIONISTA.
FILA VIA!
COSA DA EVITARE!
SE PRIMA SI BAGNA CON UN PO' D'INCHIOSTRO VIENE ANCORA MEGLIO!
SFREGHIAMOLO CON DOLCEZZA, COME PER TOGLIERE DELLO SPORCO LEGGERO.
DOPO AVER INSERITO SALDAMENTE IL PENNINO NELLA CANNUCCIA, PULIAMOLO CON UN FAZZOLETTINO DI CARTA!
PULISCI PULISCI
STRAP
SE PERO' SI SFREGA CON TROPPA ENERGIA...
AH!
E POI...
APRIAMO FINALMENTE IL BOCCETTINO DELL'INCHIOSTRO E PROVIAMO A INTINGERE IL PENNINO NELL'INCHIOSTRO!
QUESTO E' IL MOVIMENTO DA FARE!
SPLUSH
SE SI INTINGE IL PENNINO TROPPO IN PROFONDITA', SI RISCHIA DI TIRARE SU TROPPO INCHIOSTRO E SPORCARE TUTTO INTORNO...
Pilot ink
OH, NO!

ECCO LA LEZIONE SUCCESSIVA SULL'USO DEL PENNINO!
TRACCIAMO DELLE LINEE SUL FOGLIO, DALL'ALTO VERSO IL BASSO.
LINEE BREVI
LINEE LUNGHE
SI GIOCA SOLO DI POLSO, SENZA SPOSTARE IL BRACCIO.
SI FA SCIVOLARE LA MANO IN LINEA RETTA, PARALLELAMENTE AL TRATTO CHE SI TRACCIA.
NON SI DEVE STRINGERE LA CANNUCCIA CON TROPPA FORZA.
SE SI STRINGE TROPPO LA CANNUCCIA E' PIU' DIFFICILE OTTENERE UNA BELLA LINEA.
IL TRATTO RISULTA IRREGOLARE!
ON E' ACILE!
SE VUOI... POSSO DARTI UNA MANO IO...
LINEA IRREGOLARE
LINEA PULITA
NEL SENSO DELLA FRECCIA
64
ADESSO, TRACCIAN LE LINEE, PROVIAMO A VARIARE LA PRESSIONE SUL PENNINO.
LINEE BREVI
LINEE LUNGHE
SI PARTE CON MAGGIORE PRESSIONE E SI DIMINUISCE MAN MANO.
BISOGNA TENERE LA CANNUCCIA CON LA STESSA FORZA CON CUI SI TENGONO LE BACCHETTE PER MANGIARE.
BUON APPETITO!
QUESTA NON VA BENE, LA PRESSIONE E' COSTANTE.
CATTIVO ESEMPIO
CURVA STRETTA
CURVA AMPIA
SICCOME SERVE SAPE DISEGNARE SOLO LINEE RETTE, ADESSO PROVIAMO A DISEGNARE LINEE CURVE
QUI CI SI METTE FORZA.
...E QUI SI LASCIA ANDARE.
FORZA! PROVIAMO A RIEMPIRE UN QUADERNO DI LINEE RETTE E DI CURVE!
65

PRIMA DI TUTTO SCEGLIAMO LA NOSTRA MATITA.

CERCHIAMO DI USARE UNA MATITA DALLA MINA MORBIDA. LA MATITA SERVE SOLO PER I DISEGNI PRELIMINARI E SE E' TROPPO DURA SCAVA DEI SOLCHI NELLA CARTA, RENDENDO DIFFICOLTOSA L'INCHIOSTRAZIONE COL PENNINO.

OK! NO!

FACCIAMO ANCHE ATTENZIONE A COME TEMPERIAMO LA MATITA.

ULTIMAMENTE ANCHE I PORTAMINE VANNO BENE PERCHE' HANNO MINE CHE SI ROMPONO MENO FACILMENTE.

UNA PUNTA LEGGERMENTE ROTONDA E' QUELLA MIGLIORE.

UNA PUNTA TROPPO AGUZZA SI ROMPE PIU' FACILMENTE ED E' DIFFICILE OTTENERE UN TRATTO UNIFORME.

EH... CHE PESO!

NON RISPARMIATE SULLA MATITA! LE PIU' CARE SONO PROPRIO LE MIGLIORI!

LE MATITE PIU' ECONOMICHE SPESSO LASCIANO UN SOLCO PIU' PROFONDO SULLA CARTA QUANDO CANCELLATE.

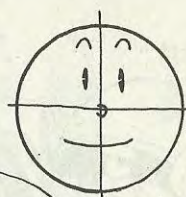
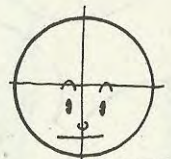
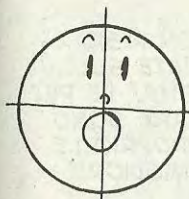
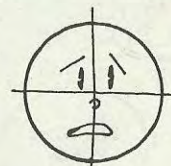
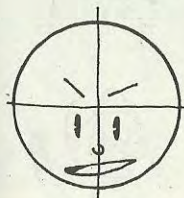
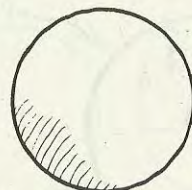
BELLO

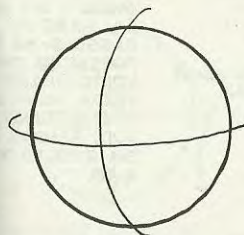
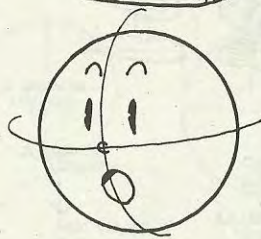
OK!

NO!

MATITA ECONOMICA

MATITA COSTOSA

COME DISEGNARE A MATITA IL VOLTO DI UN PERSONAGGIO
TRACCIAMO UNA CIRCONFERENZA CON MANO LEGGERA.
DIVIDIAMO LA CIRCONFERENZA IN QUATTRO PROPRIO COME SI DIVIDEREBBE IN QUATTRO UNA TORTA.
PROVIAMO A DISEGNARE A PIACERE OCCHI, NASO E BOCCA.
NOTATE CHE DISEGNANDO GLI OCCHI E IL NASO IN BASSO SI HA L'IMPRESSIONE CHE IL VOLTO GUARDI A TERRA, MENTRE SE SI DISEGNANO IN ALTO SEMBRA CHE SIA RIVOLTO IN ALTO.
GUARDA VERSO L'ALTO
GUARDA VERSO IL BASSO
GUARDA A SINISTRA
GUARDA A DESTRA
ALLO STESSO MODO, SE GLI OCCHI SONO DISEGNATI NELLA META' DESTRA DELLA SFERA, IL VOLTO SEMBRA GUARDARE A DESTRA, SE SONO DISEGNATI NELLA META' SINISTRA, SEMBRA GUARDARE A SINISTRA.
L'IMPORTANTE E' CHE IL NASO SIA DISEGNATO LUNGO LE LINEE CHE ABBIAMO USATO PER DIVIDERE IL CERCHIO/ DAL MOMENTO CHE IL NASO E' IL CENTRO DELLA FACCIA, FACCIAMO ATTENZIONE A DOVE LO RIVOLGIAMO.

ADESSO, AL POSTO DEL CERCHIO, PROVIAMO A DISEGNARE UNA SFERA DA TRASFORMARE IN VOLTO.

CERCHIAMO DI DARE TRIDIMENSIONALITA' ALLA SFERA.

DIVIDENDO LA SFERA IN QUATTRO, DOVREMO OTTENERE QUESTO EFFETTO.

WOW!

METTIAMO IL NASO NEL PUNTO IN CUI LE LINEE SI INCROCIANO, POI AGGIUNGIAMO GLI OCCHI E LA BOCCA.

COSI' E' POSSIBILE ALLENARSI A DISEGNARE DIVERSE ESPRESSIONI!

ATTENTI A NON RIPASSARE A CHINA ANCHE IL SEGNO A CROCE CHE DIVIDE LA SFERA.

DOPO AVER INCHIOSTRATO IL DISEGNO, LASCIAMOLO ASCIUGARE BENE.

BASTERA' AGGIUNGERE I CAPELLI E IL NOSTRO VOLTO SARA' COMPLETO!

UNA VOLTA CHE SI E' ASCIUGATO, CANCELLIAMO CON LA GOMMA I SEGNI A MATITA.

PROVATE A IMITARE I MIEI DISEGNI!
EH?!
SLUMP
NGGGH
SLUMP

PROVATE A OSSERVARE LE CARATTERISTICHE DEI VOLTI DEI VOSTRI COMPAGNI DI CLASSE.

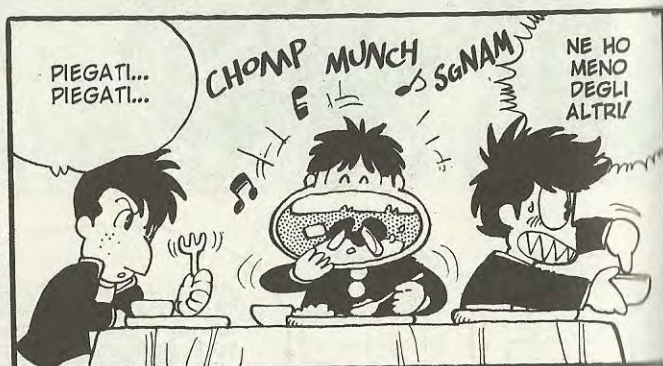
PRENDETE LE CARATTERISTICHE PIU' EVIDENTI DEL VISO DEI VOSTRI COMPAGNI E PROVATE A DISEGNARLE, ESAGERANDOLE ULTERIORMENTE.

COMPLETATO IL DISEGNO A MATITA, INCHIOSTRATELO SUBITO. CERCATE DI ABITUARVI ALL'USO DEL PENNINO.

NEL CASO DELLE RAGAZZE E' MEGLIO ESALTARNE I PREGI, SE VI PREME LA VITA.

SE PENSATE CHE UN DISEGNO VI SIA RIUSCITO BENE, PROVATE A MOSTRARLO AI COMPAGNI DI CLASSE. LE REAZIONI E I COMMENTI SONO MOLTO IMPORTANTI, SIA QUANDO SONO POSITIVI CHE QUANDO SONO NEGATIVI.

PROVATE A DISEGNARE DELLE VIGNETTE TIPO QUELLE QUI A FIANCO, IN CUI I TRE PERSONAGGI SONO PROTAGONISTI DI DIVERSE SITUAZIONI!

I TRE DURANTE UN COMPITO IN CLASSE

I TRE A PRANZO ALLA MENSA SCOLASTICA

I TRE CHE GIOCANO A BASEBALL

QUANDO SARETE RIUSCITI A DISEGNARE SENZA DIFFICOLTA' LE CARICATURE DEI VOSTRI COMPAGNI DI CLASSE, SCEGLIETENE TRE E PROVATE A FARNE DEI VOSTRI PERSONAGGI.

DAVVERO? DIVENTEREMO I PERSONAGGI DI UN FUMETTO?

COME OSI?

IL SEMPRE SORRIDENTE B

IL SEMPRE IMBAMBOLATO C

HAPPY

HAPPY

EH?

IL SEMPRE PRONTO A INCAZZARSI A

E' MEGLIO SCEGLIERE TRE COMPAGNI CHE SIANO DIVERSI ANCHE NEL CARATTERE!

SONO IN VENDITA ANCHE DEI FOGLI GIA' PREPARATI PER DISEGNARE I MANGA IN TUTTA COMODITA'. PECCATO CHE SIA DIFFICILE TROVARE DEI NEGOZI CHE NE SIANO PROVVISTI.

ANDIAMO IN COLORIFICIO A COMPRARE DEI FOGLI DI CARTA LISCI DI BUONA QUALITA'.

A CASA CON DEL NASTRO ADESIVO FISSATE SUL ROVESCIO DELLE MONETINE DA UN CENTESIMO.

COSI' FACENDO SARA' PIU' DIFFICILE CHE, QUANDO TIRERETE UNA LINEA COL PENNINO USANDO IL RIGHELLO, L'INCHIOSTRO VI SCIVOLI GIU' LUNGO IL RIGHELLO FACENDO UNA MACCHIA STILE PIPI' A LETTO.

PROVATE A COMPRARE ANCHE UN PENNELLO E DELL'INCHIOSTRO DI CHINA DA CALLIGRAFIA

PENNELLO

IL PENNELLO E LA CHINA SERVONO PER ANNERIRE LE ZONE DEI CAPELLI E DEL VESTITO DOVE LE AREE DI NERO SONO PIU' AMPIE. FARLO CON IL PENNINO SAREBBE UNO SPRECO DI TEMPO.

BASTA CHE SIA DI COLORE NERO. LA CHINA PER CALLIGRAFIA VA A MALE. NON NE SERVE UNA DAMIGIANA.

BASTA CHE LA PUNTA SIA FINE E VA BENE ANCHE SE E' UN PO' GROSSO.

I FUMETTI SONO COMPOSTI DA VIGNETTE SQUADRATE COME QUESTE.
QUESTO E' IL TIRALINEE.
IL TIRALINEE CONSENTE DI TRACCIARE DELLE BELLE LINEE MA HA IL DIFETTO DI ESSERE UN PO' CARO.
I CONTORNI DELLE VIGNETTE SI TRACCIANO A PENNARELLO O CON UN ATTREZZO CHIAMATO TIRALINEE.
E' COMODO PERCHE' GRAZIE ALLA VITE CHE CONSENTE DI REGOLARE LO SPESSORE DELLA LINEA, E' POSSIBILE TRACCIARE LINEE SEMPRE UGUALI.
IL RAPIDOGRAPH E' RICARICABILE ED E' MOLTO COMODO, MA HA IL DIFETTO DI ESSERE COSTOSETTO. INOLTRE NON E' POSSIBILE VARIARE LO SPESSORE DELLA LINEA E SE NE SERVONO DI DIVERSI E' UN PO' DURA.
COME SI USA
Pilot ink
rotring
0.1
L'INCHIOSTRO CONTINUA A FUORIUSCIRE A LUNGO.
SI INTINGE NELL'INCHIOSTRO UN PEZZO DI CELLULOIDE TAGLIATA SOTTILE.
NEA SI TRACCIA USANDO IL
LLO E TENENDO IL TIRALINEE
NDICOLARE RISPETTO AL PIANO
FOGLIO.
SI FA DEPOSITARE UN PO' DI INCHIOSTRO TRA LE LAME DEL TIRALINEE.
CON I RIGHELLI CURVILINEI SARA' POSSIBILE TRACCIARE DELLE LINEE CURVE BELLE E PULITE.
SI SPOSTA SCIVOLANDO SENZA PREMERE SUL FOGLIO.
QUANDO LO SCEGLIETE, CERCATENE UNO CON I BORDI FATTI COSI'.
RIGHELLO
SI TROVANO DEI SET CON LE TRE MISURE, PICCOLA, MEDIA E GRANDE. E' QUANTO VI BASTA.
CERCHIOMETRO
ELLISSOMETRO
NO CUTTER
QUANDO I RISPARMI VE LO CONSENTIRANNO, POTRETE PERMETTERVI ANCHE QUESTI ALTRI RIGHELLI.
RIGHELLO DA 30 CENTIMETRI
SQUADRE PIU' GRANDI POSSIBILE

QUANDO LE LINEE SBORDANO COME IN QUESTA VIGNETTA, SI USA IL BIANCO PER CANCELLARE LE PARTI INUTILI.
L'USO DEL CORRETTORE BIANCO
SCOLATELO BENE
RIMA DELL'USO.
V'ESSERE
NSO, FUNZIONE-
MEGLIO. NON
NTINGETE ECCESSI-
AMENTE IL PEN-
LLO, FINIRESTE
CANCELLARE
NCHE LE LINEE
INVECE SER-
NO.
USATE UN PENNELLO DA CALLIGRAFIA PIUTTOSTO SOTTILE.
BIANCO
POSTER COL
WHITE
MOLTI USANO DELLA NORMALE TEMPERA BIANCA.
CATE DI
ANCELLARE
N UN COLPO
DO DI PEN-
LO. SE
ASSATE CON
ENNELLO
PPE VOLTE,
NCHIOSTRO
RISCHIA
CIOGLIERSI
MACCHIARE.
NDI, ATTEN-
MISTAKE OUT
STA DIFFONDENDOSI ANCHE L'USO DEL BIANCHETTO CORRETTORE DOTATO DI PENNELLINO.
CI SONO TANTI TIPI DI PENNINI.
LO SAPEVATE?
MARU-PEN (A CORPO CILINDRICO) SERVE SOPRATTUTTO NEI PARTICOLARI ULTRA-DETTAGLIATI. NECESSITA DI UNA CANNUCCIA APPOSITA.
PENNINO A CUCCHIAIO PER CHI HA L'ABITUDINE DI CALCARE MOLTO SUL PENNINO, E' PIU' CONSIGLIABILE QUESTO DEL G-PEN.
G-PEN
E' IL TIPO DI PEN
NINO CHE CON
GLIO A CHI INI
E' FACILE VARIA
LO SPESSOR
DELLA LINEA
SECONDO LA
PRESSIONE CH
SI IMPRIME.
E' MEGLIO EVITA
IL TAGLIERINO
CHE' LA LAMA
RISCHIA DI ROM
SI O SCIVOLA
SEGA SEGA
SI PUO' TAGLIARE CON UN COLTELLO O CON UN SEGHETTO.
QUANDO VI
SARETE
ALL'USO
PENNINO,
PROVAR A
MODIFICA
CANNUCCIA.
MI RACCOMANDO, QUANDO USATE L'ACCENDINO, NON CAUSATE INCENDI!
FLIP
SE LA CANNUCCIA E' DI PLASTICA, LA SI PUO' AMMORBIDIRE CON UN ACCENDINO PRIMA DI TAGLIARE. IL PENNELLO E IL PENNINO SI USANO MEGLIO SE SONO CORTI.

IL RETINO PIU' USATO E' QUESTO, SIA PER DIMENSIONE DEI PUNTI, SIA PER LA DISTANZA FRA I MEDESIMI (PERCENTUALE DI NERO).

COME SI USA IL RETINO

SENZA STACCARE LA PELLICOLA ADESIVA, SOVRAPPONETE IL FOGLIO DEL RETINO ALLA PARTE DEL DISEGNO SU CUI LO VOLETE APPLICARE. RITAGLIATE SOLO QUELLO CHE VI SERVE. SE QUANDO TAGLIATE PREMETE TROPPO SUL TAGLIERINO, FINIRETE PER TAGLIARE ANCHE IL SUPPORTO, OVVERO IL FOGLIO SOTTOSTANTE LA PELLICOLA. RICORDATE SEMPRE CHE IL RETINO VA TAGLIATO CON DELICATEZZA!

SOVRAPPONETE NUOVAMENTE IL RETINO ALLA PARTE DEL DISEGNO DA RETINARE. QUESTA VOLTA SOVRAPPONETE SOLO LA PARTE RITAGLIATA E RIMOSSA DAL SUPPORTO. USATE NUOVAMENTE IL TAGLIERINO PER INCIDERE IL RETINO LUNGO LA LINEA CHE DELIMITA L'AREA CHE VOLETE COPRIRE.

CON L'UNGHIA

CON LA SPATOLA

LA PARTE DEL RETINO CHE SI VIENE A SOVRAPPORRE ALLA LINEA NERA DEL DISEGNO NON APPARIRA' IN STAMPA, QUINDI NON DIVENTATE MATTI PER RITAGLIARE ENTRO I BORDI. LE PARTI DI SCARTO, ECCEZION FATTA PER QUELLE PIU' GRANDI, NON SONO UTILIZZABILI, QUINDI POTETE BUTTARLE VIA. DOPO AVER CONTROLLATO CHE TUTTA LA PARTE DA RETINARE SIA BEN COPERTA, USATE IL DORSO DELL'UNGHIA O LA SPATOLA PER SFREGARE CON FORZA SUL RETINO DI MODO CHE LA PELLICOLA ADESIVA SI INCOLLI STABILMENTE.

SE SFREGATE APPOGGIANDO IL SUPPORTO DEL RETINO A PROTEGGERE LA PARTE, NON RISCHIERETE DI FAR STROPICCIARE LA PELLICOLA E L'EFFETTO SARA' OTTIMALE!

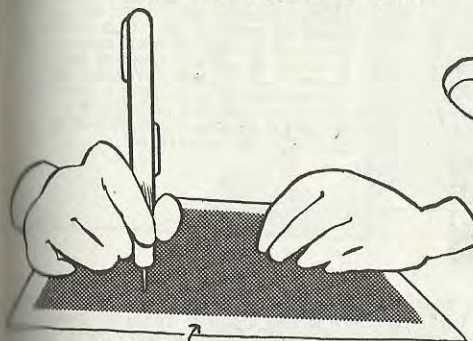
USO DEL TAGLIERINO

PER FARLA BREVE, SI IMPUGNA PRESSAPPOCO COME UNA PENNA.

USIAMOLO CON LA LAMA IL PIU' POSSIBILE PERPENDICOLARE RISPETTO AL PIANO DEL FOGLIO!

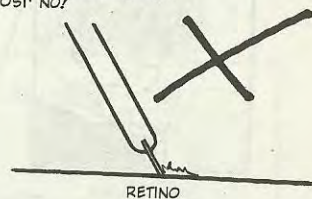
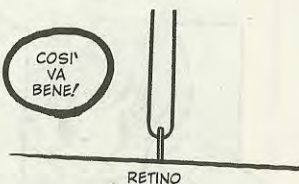
RETINO

AH!

FLAP

VISTO FRONTALMENTE... COSI' NO!

RETINO

COSI' VA BENE!

RETINO

IL TAGLIERINO, SE INCLINATO TROPPO, TAGLIA MOLTO IN PROFONDITA'.

VISTO DI FIANCO

VI E' CAPITATO DI VEDERE DEI DISEGNI IN CUI SUL RETINO APPAIONO DEI RIFLESSI COME QUELLI DEI CAPELLI DEL PERSONAGGIO QUI A FIANCO, VERO? INCREDIBILE! L'EFFETTO SI OTTIENE SFUMANDO IL RETINO.

COME SI SFUMA UN RETINO

SE CI METTETE TROPPA ENERGIA PER FARE PIU' IN FRETTA, FINIRETE PER BUCARE IL RETINO. DOVETE ANDARCI PIANO PIANO, GRATTANDO CON LEGGEREZZA, QUASI ACCAREZZANDO LA PELLICOLA CON LA LAMA. QUANDO LA LAMA, GRATTANDO, FA UN PICCOLO *SGRAT SGRAT*, ALLORA VUOL DIRE CHE VA BENE.

PRENDETE UN PUNTO DELLA VIGNETTA E FATECI UNA CROCETTA A MATITA (NON DIMENTICATE POI DI CANCELLARLA).

FATE RIFERIMENTO ALLA CROCETTA CON UN ESTREMO DEL RIGHELLO E TRACCIATE LE LINEE COL PENNINO, PARTENDO DAI BORDI DELLA VIGNETTA VERSO L'INTERNO.

DECIDETE IL VERSO IN CUI VOLETE TRACCIARE LE RIGHE, PREPARATE UNA LEGGERA TRACCIA A MATITA USANDO IL RIGHELLO. NON OCCORRE ESSERE PRECISISSIMI.

POI BASTA LASCIARSI ANDARE E TIRARE LE RIGHE FACENDO SCIVOLARE IL RIGHELLO SULLA TRACCIA. RILASSATEVI! L'EFFETTO E' PIU' BELLO SE LE RIGHE NON SONO TUTTE IDENTICHE!

ALLA FINE CANCELLATE LE PARTI CHE HANNO SBORDATO DALLA VIGNETTA ED E' FATTA!

EFFETTO VELOCITA' CON LE SOLE RIGHE PARALLELE.

DATE LIBERO SFOGO ALLA FANTASIA PER CREARE EFFETTI ORIGINALI!

LE SCRITTE COME QUESTO *SHOCK* QUI A FIANCO SI CHIAMANO ONOMATOPEE.

SHOK

SI REALIZZANO CON DEI PENNARELLI A INCHIOSTRO INDELEBILE, PER EVITARE LE MACCHIE.

HO L'IMPRESSIONE CHE STIA PERDENDO I PELI...

CE NE SONO DAVVERO DI TANTI TIPI.

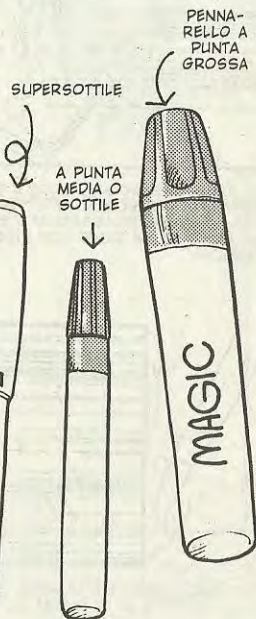
PENNARELLO A PUNTA GROSSA

SUPERSOTTILE

A PUNTA MEDIA O SOTTILE

MAGIC

0.1

RAPIDOGRAPH A PUNTA GROSSA

A DUE PUNTE, GROSSA E SOTTILE. EFFETTO SUPER!

PRIMA DI TUTTO SCHIZZIAMO A MATITA LA SCRITTA: *SHOCK*. LA COSA VIENE MEGLIO SE SI ADATTA LA FORMA DELL'ONOMATOPEA ALL'ATMOSFERA DELLA VIGNETTA. POI SI RIPASSA LA LINEA A MATITA USANDO UN PENNARELLO A PUNTA GROSSA.

DOPODICHE' CON IL PENNINO SI DISEGNANO GLI EFFETTI DI MOVIMENTO. E' POSSIBILE CHE DURANTE QUESTA OPERAZIONE LA LINEA DEL PENNARELLO SBAVI. CORREGGIAMO LE SBAVATURE CON IL PENNINO.

SE SI RIPASSA CON IL CORRETTORE BIANCO IL CONTORNO DELL'ONOMATOPEA NEL PUNTO DOVE TOCCA LE LINEE DI MOVIMENTO, QUESTA RISALTERA' DI PIU'. EFFETTACCIO ASSICURATO ANCHE DISEGNANDO UN MOTIVO ALL'INTERNO DELLE LETTERE!

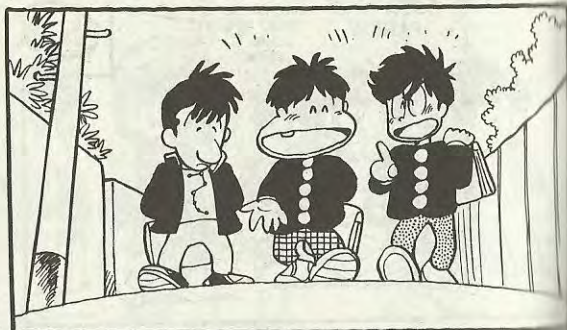
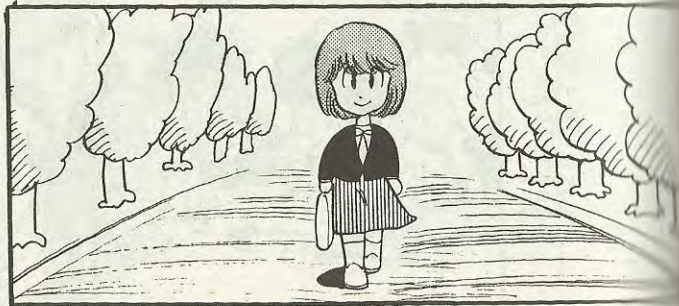
EVVIVA! DI NUOVO!

CHE PALLE, DI NUOVO?

EH?... COSA?

TIRIAMO DI NUOVO FUORI I TRE PERSONAGGI DISEGNATI PRENDENDO SPUNTO DAI COMPAGNI DI CLASSE.

I TRE STANNO CAMMINANDO PIACEVOLMENTE PER STRADA.

EH...

COSI' ABBIAMO UN'ATMOSFERA ALLEGRA. NESSUN SENTORE CHE POSSA SUCCEDERE QUALCOSA. MA A UN CERTO PUNTO...

...NELLA DIREZIONE OPPOSTA DELLA STESSA STRADA VEDONO AVVICINARSI UNA RAZIOSA RAGAZZA...

...ED ECCO CHE IMPROVVISAMENTE UNA STORIA HA INIZIO. E ADESSO...?!

OK!

PRIMA DI PENSARE ALLA STORIA, PENSATE A COME REAGIREBBERO I PERSONAGGI, CON IL LORO CARATTERE, IN UNA SITUAZIONE DEL GENERE.

NO!

SICCOME HANNO TRE CARATTERI COMPLETAMENTE DIFFERENTI, E' IMPENSABILE CHE TUTTI E TRE I PERSONAGGI AGISCANO ALLO STESSO MODO. QUI E' INNATURALE SOPRATTUTTO IL COMPORTAMENTO DI QUELLO CHE HA SEMPRE LA TESTA TRA LE NUVOLE.

OK!

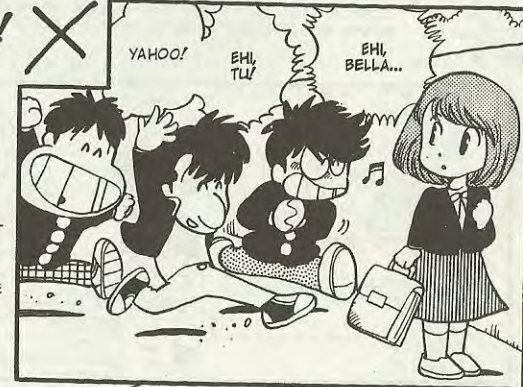
SE I DIFETTI DI CARATTERE DEI TRE PERSONAGGI LI PORTANO A SCONTRARSI TRA LORO, LA STORIA RIUSCIRA' PIU' INTERESSANTE.

NO!

SE NELLA STORIA TUTTO SEMBRA FILARE LISCIO TROPPO IN FRETTA, CHI LEGGE SI ANNOIA.

OK!

LA STORIA HA MAGGIORI POSSIBILITA' DI EVOLVERSI SE I PERSONAGGI SI MOSTRANO CON TUTTI I LORO DIFETTI.

NO!

PROVATE A LEGGERE TUTTE IN FILA LE VIGNETTE CONTRASSEGNATE CON IL *NO*. VEDRETE CHE LA STORIA E' NOIOSA PERCHE' PRIVA DI MOVIMENTO, E NON LASCIA EMERGERE IL CARATTERE DEI PERSONAGGI.

DUNQUE, COSTRUIAMO I NOSTRI PERSONAGGI IN MODO DI RENDERLI FACILMENTE UTILIZZABILI PER MOVIMENTARE IL MANGA. UNA STORIA CON PERSONE PIATTAMENTE NORMALI NON INTERESSA A NESSUNO.

PER ESEMPIO, IL NOSTRO A. QUANDO SI ARRABBIA POSSIAMO FARGLI RIZZARE I CAPELLI SULLA TESTA O FARGLI STRABUZZARE GLI OCCHI E RIEMPIRGLIELI DI VENUZZE... ECCETERA.

OPPURE, QUANDO LA RABBIA TOCCA IL LIVELLO MASSIMO, POSSIAMO FARGLI LANCIARE TEATRALMENTE TUTTO QUELLO CHE GLI CAPITA A TIRO.

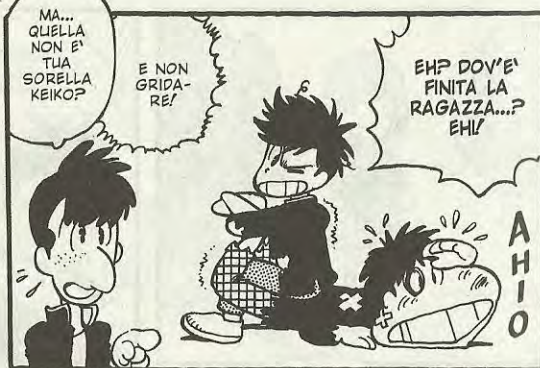
ESAGERARE LE ESPRESSIONI DEL PERSONAGGIO SI DICE *CARICATURA*. PROVIAMO A ESAGERARE ANCHE LA CARICATURA DEL NOSTRO ALLEGRONE, IL PERSONAGGIO B.

QUANDO RIDE POSSIAMO ALLARGARGLI LA BOCCA A DISMISURA, E SE CONTINUA A RIDERE, FARGLI PIANGERE UN MARE DI LACRIME!

...MENTRE QUANDO RIDE DI CUORE SE NE VA IN GIRO A DARE PACCHE A CHI GLI CAPITA A TIRO!

E ADESSO RIMETTIAMO GLI STESSI PERSONAGGI COSI' POTENZIATI NELLA STESSA STORIA DI PRIMA.

IL CONTENUTO DELLE VIGNETTE E' DIVENTATO COSI' PIU' SPETTACOLARE.

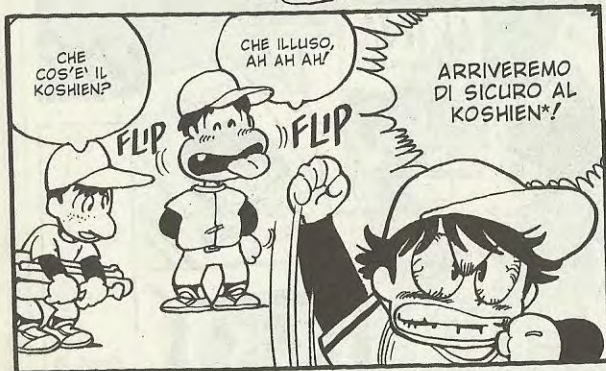
L'IDEA E' SEMPRE LA STESSA MA, LAVORANDO SULLE CARATTERISTICHE UMANE DEI PERSONAGGI, LA STORIA DIVENTA PIU' SOSTANZIOSA.

FINORA NON ABBIAMO DATO NESSUNA CARATTERISTICA ALLA RAGAZZA. SE LO FACCIAMO, LA STORIA PUO' PRENDERE UNA PIEGA ANCORA DIFFERENTE.

PRIMA DI INIZIARE A PENSARE ALLA STORIA DI UN FUMETTO, STRUTTURIAMO CON CURA I PERSONAGGI!

JOGO WARAI
(POZZO DI RISATE)
NATO IL 6 GIUGNO 1968
GRUPPO SANGUIGNO: O
PROGRAMMI TELEVISIVI PREFERITI:
I PROGRAMMI DI CABARET.
PROVERBIO PREFERITO:
IL RISO FA BUON SANGUE.

SITEHARU KAKKA
(INKAKKIATO)
NATO IL 22 APRILE 1968
GRUPPO SANGUIGNO: B
PROGRAMMI TELEVISIVI PREFERITI:
I PROGRAMMI DI LOTTA LIBERA.
PROVERBIO PREFERITO:
OCCHIO PER OCCHIO,
DENTE PER DENTE!

BOUTARO TSUNENI
(SEMPRE TRA LE NUVOLE)
NATO IL 31 DICEMBRE 1968
GRUPPO SANGUIGNO: A
PROGRAMMI TELEVISIVI.
PREFERITI:
NON NE HA...
PROVERBIO PREFERITO:
TUTTO ARRIVA A CHI SA ASPETTARE.

COME RECITERANNO LA LORO PARTE QUESTI PERSONAGGI, DIPENDE TUTTO DA TE!

FUMETTO DI BASEBALL

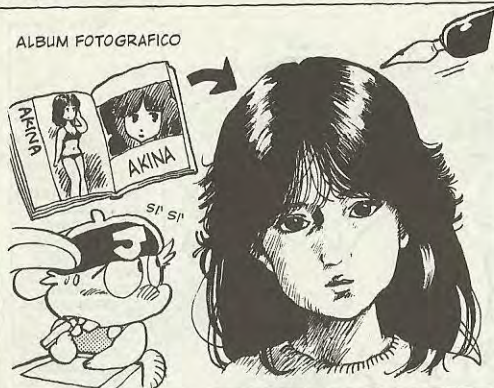
*STADIO FAMOSO PER OSPITARE IL TORNEO DEI MIGLIORI TEAM LICEALI. UN TRAMPOLINO PER IL PROFESSIONISMO.

FUMETTO POLIZIESCO

ALBUM FOTOGRAFICO

AKINA

AKINA

SI' SI'

QUANDO AVRETE DECISO CHI PRENDERE COME MODELLO, PROVATE PRIMA DI TUTTO A COPIARE LA SUA FOTO COME PER FARE UN RITRATTO.

QUANDO CI AVRETE PRESO LA MANO, PROVATE PIAN PIANO A DIMINUIRE IL NUMERO DEI TRATTI DEL DISEGNO.

DOVETE ESERCITARVI ANCHE SULLA FIGURA INTERA!

ANCHE LA FIGURA INTERA!

IN UN FUMETTO DISEGNARE BENE LA FIGURA INTERA E' PIU' DIFFICILE CHE DISEGNARE I VOLTI!

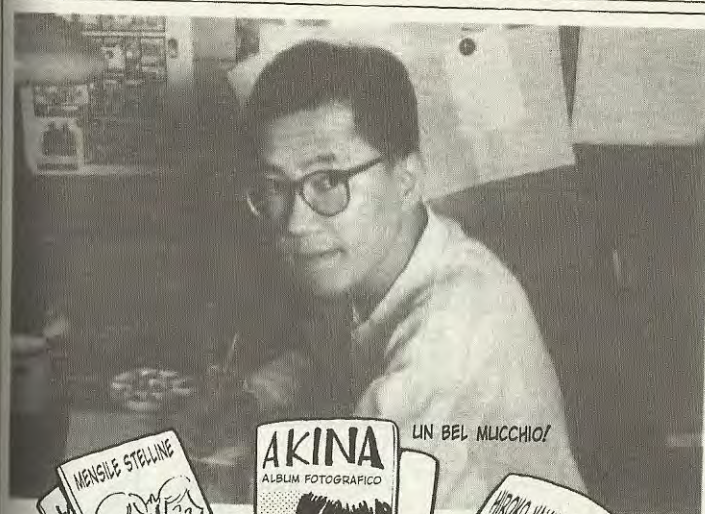
BELLA ...

NON BASTA ESERCITARSI A DISEGNARE SOLO I VOLTI!

UN BEL MUCCHIO!

MENSILE STELLINE

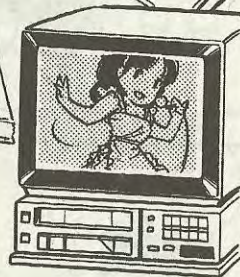
AKINA
ALBUM FOTOGRAFICO

HIROKO YAKUSHIMARU

ANCHE LE VIDEOCASSETTE POSSONO ESSERE D'AIUTO.

RITAGLI DI RIVISTA

DA PLAYBOY

PRIMA DI TUTTO, RACCOGLIETE TUTTE LE RIVISTE DI ATTUALITA' PIENE DI BELLE RAGAZZE!

ULTIMAMENTE QUASI TUTTE LE BELLE RAGAZZE HANNO POSATO PER DEI LIBRI DI FOTOGRAFIE. ANCHE SE COSTANO UN PO' CARI, RACCOGLIETE TUTTI QUELLI DELLA VOSTRA ATTRICE O CANTANTE O MODELLA PREFERITA!

RIPETENDO VARIE VOLTE QUESTO ESERCIZIO DI CAMBIO D'ABITO, QUELLA CHE ERA SOLO LA CARICATURA DI UNA BELLA RAGAZZA PIAN PIANO DIVENTA UN PERSONAGGIO FEMMINILE CHE SOLO VOI SAPETE DISEGNARE.
AKINA NON SI METTEREBBE MAI UNA MINI-GONNA DEL GENERE!
DISEGNANDO SOLO RAGAZZE, RISCHIATE DI NON RIUSCIRE PIU' A DISEGNAR BENE I RAGAZZI...
ED ECCO UN PERSONAGGIO FEMMINILE TUTTO VOSTRO!
non-no
QUANDO SARETE DIVENTATI BRAVI A FARE LE CARICATURE, BISOGNERA' PASSARE ALLO STUDIO DEI DISEGNI E DEGLI OGGETTI. PROVIAMO PRIMA DI TUTTO A PROCURARCI DELLE RIVISTE DI MODA.
MA MI VERGOGNO A COMPRARLE...
PROVATE A FAR INDOSSARE ALLA VOSTRA MODELLA I VESTITI DELLE RIVISTE DI MODA.
MI RACCOMANDO, FAMMI CARINA!

C'E' UN'ALTRA COSA DA EVITARE... E CIOE' DISEGNARE I BALLOON A CAVALLO DI PIU' DI DUE VIGNETTE.

ATTENZIONE: METTERE PIU' DI DUE BALLOON IN UNA VIGNETTA RENDE PIU' FATICOSA LA LETTURA.

LE NUVOLETTE CHE CIRCONDANO LE FRASI PRONUNCIATE DAI PERSONAGGI SI CHIAMANO BALLOON.

CERCHIAMO DI DISEGNARE I BALLOON IL PIU' POSSIBILE IN ALTO VICINO AI DUE ANGOLI DELLA VIGNETTA!

CAPITA SPESSO DI VEDERE BALLOON CHE SEMBRANO FAR PROVENIRE LE BATTUTE DAL SEDERE DEI PERSONAGGI. NON E' BELLO, MEGLIO EVITARE!

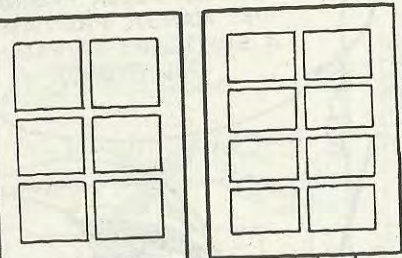
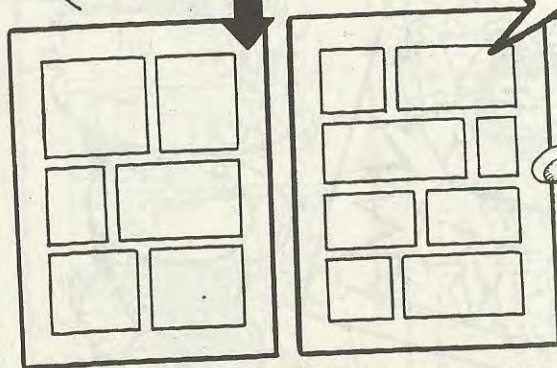
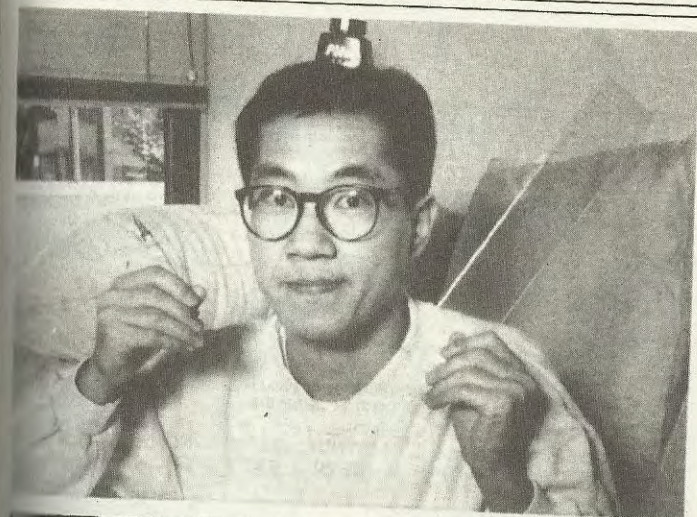
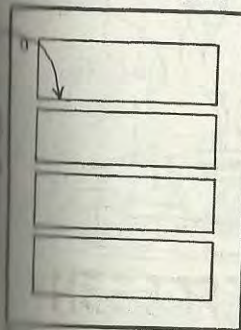
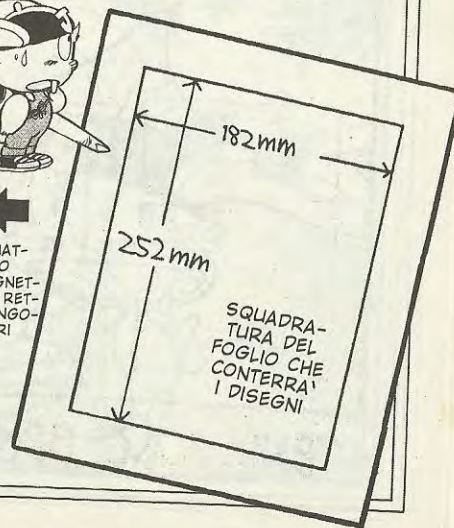
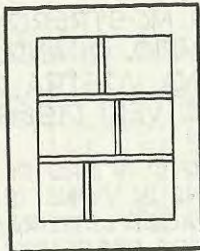
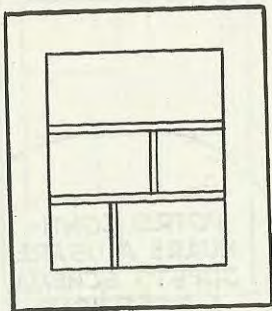
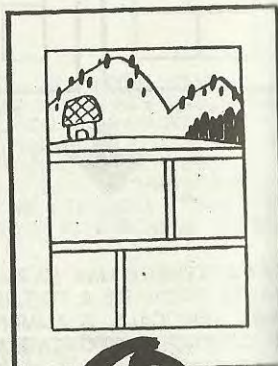
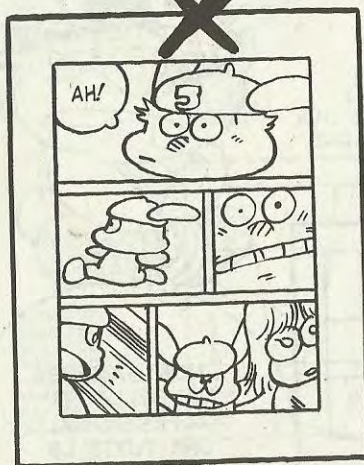
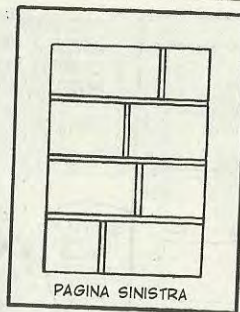
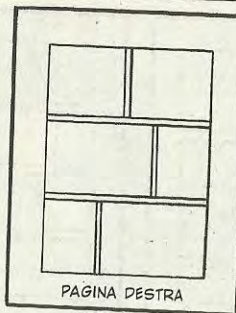
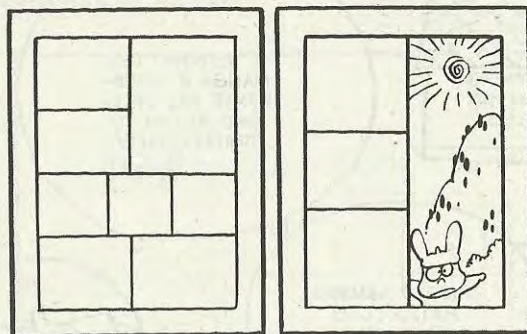
C'E' UN'ALTRA COSA DA EVITARE... E CIOE' DISEGNARE I BALLOON A CAVALLO DI PIU' DI DUE VIGNETTE.

ATTENZIONE: METTERE PIU' DI DUE BALLOON IN UNA VIGNETTA RENDE PIU' FATICOSA LA LETTURA.

LE NUVOLETTE CHE CIRCONDANO LE FRASI PRONUNCIATE DAI PERSONAGGI SI CHIAMANO BALLOON.

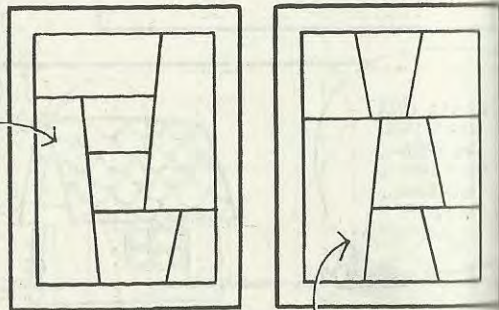
CERCHIAMO DI DISEGNARE I BALLOON IL PIU' POSSIBILE IN ALTO VICINO AI DUE ANGOLI DELLA VIGNETTA!

CAPITA SPESSO DI VEDERE BALLOON CHE SEMBRANO FAR PROVENIRE LE BATTUTE DAL SEDERE DEI PERSONAGGI. NON E' BELLO, MEGLIO EVITARE!

PROVIAMO AD AFFIANCARE QUESTI DUE FOGLI!
METTETE A DESTRA QUELLO DEI DUE CHE VI PARE!
NON SENTITE ANCHE VOI ATMOSFERA DI MANGA? PROVIAMO ADESSO A DIVIDERE ULTERIORMENTE IL FOGLIO CON DELLE RIGHE VERTICALI.
E' MEGLIO CHE LA DIVISIONE NON AVVENGA SU UNA STESSA LINEA RETTA.
QUESTA E' LA DIVISIONE DEI MANGA COMICI!
QUESTO E' UN ESEMPIO DI UNA DIVISIONE BASE IN VIGNETTE DI UN MANGA.
TENIAMOLO BENE PRESENTE!
PRIMA DI TUTTO PROVIAMO A DIVIDERE IL FOGLIO DA DISEGNO SQUADRATO IN TRE VIGNETTE RETTANGOLARI. PRENDIAMONE UN ALTRO E DIVIDIAMOLO IN QUATTRO VIGNETTE RETTANGOLARI.
TRE VIGNETTE RETTANGOLARI
QUATTRO VIGNETTE RETTANGOLARI
182mm
252mm
SQUADRATURA DEL FOGLIO CHE CONTERRA' I DISEGNI

TOGLIAMO LA DIVISIONE TRA LA PRIMA E LA SECONDA VIGNETTA DELLA VERSIONE BASE DELLA PAGINA A DESTRA...
ED ECCOCI ALLA SECONDA PAGINA. LA NOSTRA STORIA HA INIZIO!
...ED ECCO CHE LA VIGNETTA E' DIVENTATA GRANDE!
IN QUESTA PRIMA VIGNETTA NON DIMENTICHIAMOCI DI DISEGNARE IL PAESAGGIO!
NO!
AH!
SI'!
SE ALL'INIZIO NON INTRODUCIAMO IL TEATRO DELLE AVVENTURE DEI PERSONAGGI, NON SI CAPIRA' DOVE SI SVOLGE LA STORIA. BISOGNA DISEGNARLO ASSOLUTAMENTE!
RICORDATE CHE IL MANGA SI LEGGE CON LE PAGINE APERTE COME QUELLE DI UN LIBRO.
PAGINA SINISTRA
PAGINA DESTRA
DUNQUE... DOPO AVER IMPARATO LA DIVISIONE BASICA DELLA PAGINA DEL MANGA, PROVIAMO A SCHIZZARE LA PAGINA DEL TITOLO!
SI UTILIZZA TUTTA LA PAGINA! UNA PAGINA ELABORATA E RICCA DI RETINI...
...EBBENE SI', FA COLPO!
USAJANMAN

PARTENDO DALLO SCHEMA DI BASE DELLA DIVISIONE IN VIGNETTE, PROVATE A VARIARNE IL TAGLIO.

DISEGNATE L'AMBIENTE NELLA PRIMA VIGNETTA DELLA STORIA!

OVVIAMENTE...

NON OCCORRE DIRE CHE BISOGNA PENSARE PRIMA AL CONTENUTO E ALL'EVOLUZIONE DELLA STORIA E POI ALLA DIVISIONE IN VIGNETTE!

CON L'ABITUDINE, VIENE LA VOGLIA DI DIVIDERE LE VIGNETTE CON LINEE DIAGONALI, MA OTTENERE UN BELL'EFFETTO E' DIFFICILE, BISOGNA ESSERE GIA' QUASI PROFESSIONISTI. COME ESERCIZIO, ATTENETEVI QUINDI ALLO SCHEMA DI BASE.

QUESTA DIVISIONE POI FA GIRARE LA TESTA A CHI LEGGE. SEMBRA DIRE: NON VOGLIO CHE LEGGI!

CON QUESTO TIPO DI DIVISIONE IN VIGNETTE L'ORDINE DI LETTURA NON E' CHIARO...

QUANTO VI MOSTRERO' ORA E' SOLO A TITOLO DI ESEMPIO. QUANDO SARETE IN GRADO DI CREARE UNA VOSTRA DIVISIONE IN VIGNETTE, SARETE DEI VERI DISEGNATORI DI FUMETTI!

QUESTO E' IL TIPO DI DIVISIONE IN VIGNETTE DI PIU' FACILE LETTURA! DA TENERE PRESENTE!

SINISTRA

DESTRA

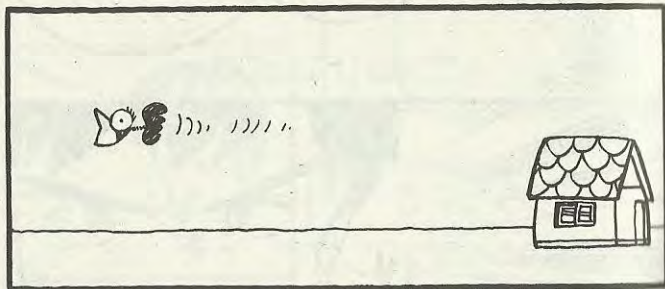
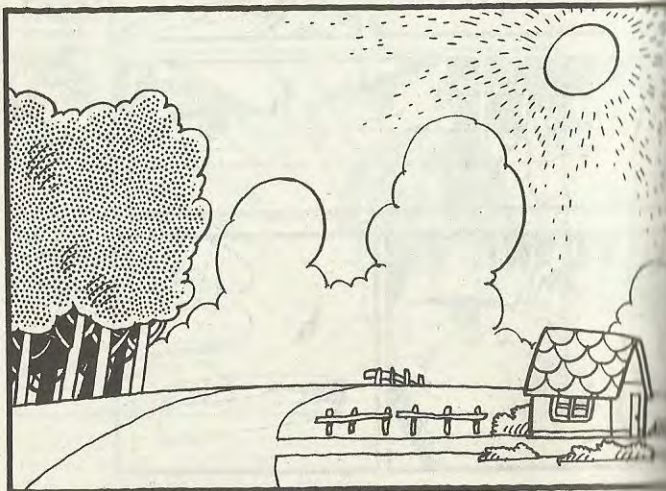
POTREI CONTINUARE A USARE QUESTO SCHEMA A RIPETIZIONE, MA...

PER OTTENERE UNA VARIANTE BASTA PROVARE A TOGLIERE UNA RIGA VERTICALE, O AUMENTARNE IL NUMERO, O SPOSTARLA!

SINISTRA

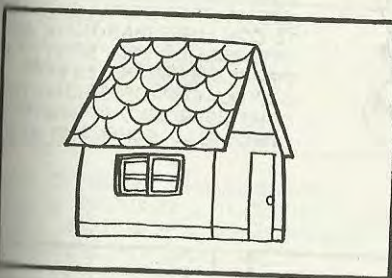
DESTRA

...NON SAREBBE NE' BELLO NE' PROFESSIONALE CHE TUTTE LE PAGINE SEMBRASSERO UGUALI.

ANCORA UN ALTRO GRADINO. DI SOLITO, QUANDO SI DISEGNA UN PAESAGGIO, SI TENDE A RAPPRESENTARE LE CASE NEL BEL MEZZO DELLA VIGNETTA. PROVATE UN PO' A SPOSTARLE A DESTRA O A SINISTRA, DA UN LATO...

CHE VE NE PARE? SI HA LA SENSAZIONE CHE LO SPAZIO SI SIA IMPROVVISAMENTE ALLARGATO. IL MANGA SI DISEGNA SU UN PIANO BIDIMENSIONALE. PER DARE PROFONDITA' AL DISEGNO, QUANDO DISEGNAMO UN PAESAGGIO, USIAMO LA PROSPETTIVA. L'EFFETTO SARA' STUPEFACENTE!

DATE UN'OCCHIATA A QUESTO DISEGNO:

IL DISEGNO DEL MANGA E' DIFFERENTE DAL DISEGNO ARTISTICO TRADIZIONALE!

CHE BRUTTO...

QUESTO SEMBRA PIATTO COME UNA TAVOLA...

DIAMO AGLI OGGETTI LA LORO TRIDIMENSIONALITA'.

BASTA UNA LINEA PER RAPPRESENTARE IL TERRENO... VISTO?!

ANCHE COSI', LA CASA SEMBRAVA GALLEGGIARE A MEZZ'ARIA.

UNA SERIE DI PRIMISSIMI PIANI DEL VOLTO, COME QUELLO QUI A FIANCO, RISULTA PESANTE. DI SOLITO E' MEGLIO INSERIRE NELLA VIGNETTA TUTTO IL VOLTO.

LA VIGNETTA DI UN FUMETTO NON E' AMPIA COME LO SCHERMO DI UN CINEMA!

CERCHIAMO DI DARE LA SENSAZIONE DI AMPIEZZA IN UNO SPAZIO RISTRETTO! QUESTA E' UNA DELLE REGOLE FONDAMENTALI DEL MANGA!

L'IMPORTANTE E' CHE LA LETTURA DELLA STORIA SIA FACILITATA!

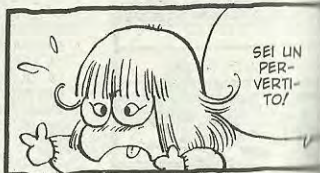
QUESTA VIGNETTA E' MOLTO D'EFFETTO. SE PERO' LA SI AFFIANCA A UNA SERIE DI VIGNETTE SIMILI, L'EFFETTO E' QUESTO.

SCAMBIO DI RUOLI

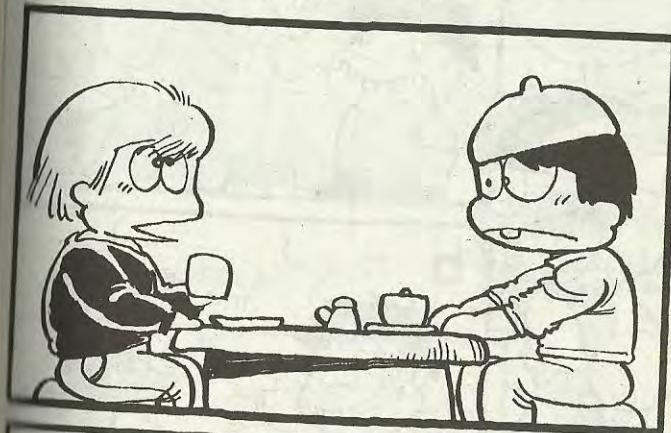
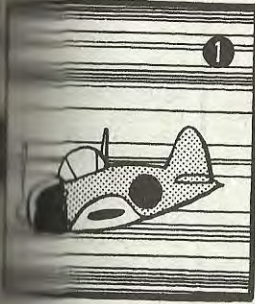
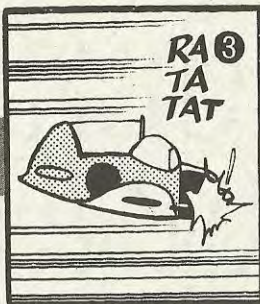
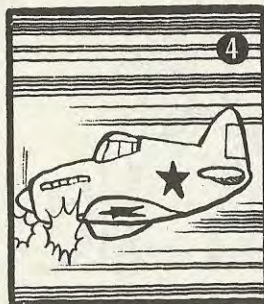
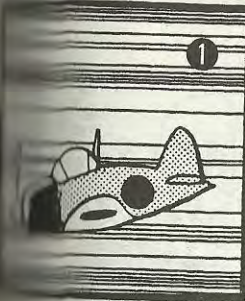
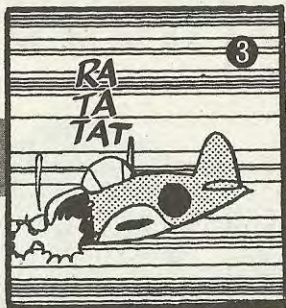
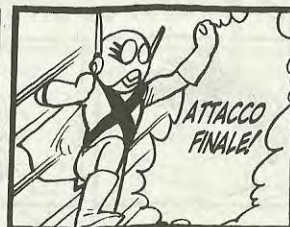
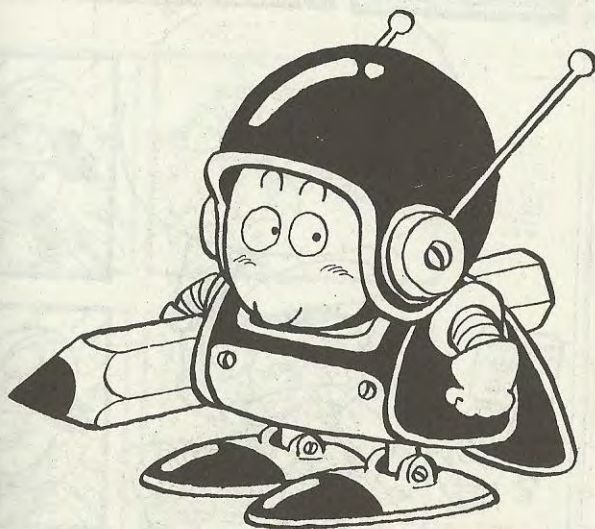
GUARDATE CON MOOOLTA ATTENZIONE LE DUE VIGNETTE QUI SOTTO.

I PERSONAGGI DELLA VIGNETTA A E DELLA VIGNETTA B SI SCAMBIANO IMPROVVISAMENTE DI POSIZIONE. NEL LINGUAGGIO DEL MANGA QUESTO SI CHIAMA *SCAMBIO DI RUOLI* ED E' UN ERRORE DA EVITARE CON CURA.

INFATTI NON VA BENE NEANCHE UNA SUCCESSIONE DI VIGNETTE COSI':

GLI OCCHI DEI PERSONAGGI DEVONO SEMPRE ESSERE RIVOLTI NELLA DIREZIONE DEL PERSONAGGIO A CUI SI STANNO RIVOLGENDO.

QUESTA E' UNA COSA IMPORTANTE!

LO STESSO VALE QUI SOTTO...

GUARDATE CON ATTENZIONE QUESTE VIGNETTE QUI SOTTO.

RA TA TAT
PROVATE AD OSSERVARE CON ATTENZIONE QUESTE QUATTRO VIGNETTE RAPPRESENTANTI UN DUELLO AEREO.
QUANDO IL VERSO IN CUI VOLANO GLI AEREI E' INVERTITO, NON SI CAPISCE PIU' NIENTE!
RA TA TAT
RA TA TAT
SE NELLE VIGNETTE NON SI RISPETTA LA DIREZIONE IN CUI VOLANO GLI AEREI, LA STORIA DIVENTA ILLEGGIBILE. QUESTA QUI A FIANCO E' LA VERSIONE GIUSTA.
IL LETTORE DEVE CAPIRE AL VOLO COSA STA SUCCEDENDO NELLA STORIA!
TUNZ
ATTACCO FINALE!
LO STESSO DISCORSO VALE QUI A FIANCO.
TUNZ
ATTACCO FINALE!
TORIYAMA MANGA SCHOOL
FINE

CORSO DI MANGA
RESOCONTO

scuola di manga

EHIII! D'ACCORDO CHE I BALLOON DEVONO ESSERE GRANDI MA... NON TI SEMBRA CHE IL DISEGNO SIA UN PO' TROPPO SACRIFICATO?

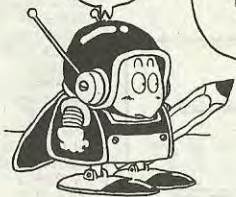
VIVERE CON PASSIONE - SECONDA PAGINA
MARUPEKESANKAKU (ANNI?), DI YAMAGUCHI

CORREGGENDO IL TAGLIO DELLE VIGNETTE, L'EFFETTO SAREBBE QUELLO QUI A FIANCO. LA SEMPLICITA' E' SPESSO LA COSA MIGLIORE.

I BALLOON OBLUNGHI A PANCIA DI BASSOTTO SONO BRUTTI.

QUESTA LINEA QUI INTORNO NON SERVE!

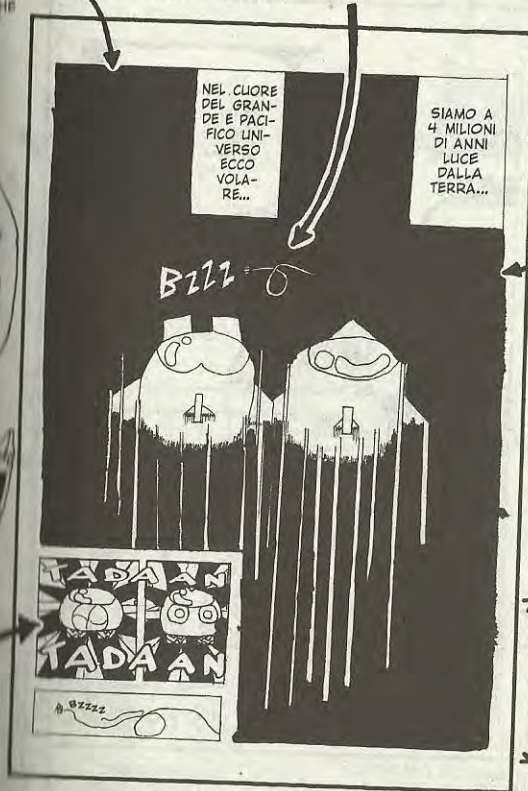
PER SFRUTTARE L'EFFETTO SORPRESA, E' MEGLIO INVERTIRE L'ORDINE DI QUESTE DUE VIGNETTE.

MR. PATATA - PRIMA PAGINA
TOORU MATSUYAMA (TERZA MEDIA) DI AICHI

SONO LORO! NON SONO DELLE BURBE!

VISTO CHE SEI COSI' BRAVO A DISEGNARE, POTRESTI SCRIVERE UNA STORIA PIU' NORMALE... QUESTA E' UN PO' TROPPO PER ADULTI.

UN DIAVOLO NEL CUORE ORITSU ENGEI SINKO KAI (ANNI 24) DI TOKYO

LA FACCIA DA STUPIDO DI FUJITA E' AZZECCATA. CONTINUA COSI', DISEGNALO ESALTANDONE LA STUPIDITA'. CARICALA DI PIU'. SEI UN PO' TROPPO BUONO.

VABBE' CHE IN CONFRONTO ALLE ASTRONAVI UNA MOSCA SEMBRA PICCOLA, MA COSI' NON SI VEDE AFFATTO! CHE SPRECO... AH, CHE SPRECO... UNO SPRECO INCREDIBILE, INCOMMENSURABILE, UN VERO SPRECO!

IL TRATTO DEL RIPASSO A CHINA E' COSI' SOTTILE CHE QUANDO HAI ANNERITO LO SFONDO HAI SBORDATO DENTRO AL DISEGNO. USA UN TRATTO PIU' SPESSO INTORNO AGLI OGGETTI E COMINCIA A DARE IL NERO A PARTIRE DA LI' CON MOLTA ATTENZIONE. FATTO QUESTO, PUOI CONTINUARE TRANQUILLO A PENNELLATE.

QUESTO SPAZIO NERO NON SERVE A NIENTE! SAREBBE STATO MEGLIO USARLO PER INGRANDIRE LE VIGNETTE DI SINISTRA. AVRESTI ANCHE RESO LA TAVOLA PIU' BILANCIATA.

SENZA TITOLO - PRIMA PAGINA
OSAMU FUJITA (ANNI 11) DI MIE

QUANDO DICI CHE E' NATO UN PRINCIPE TUTT'ALTRO CHE CARINO, E' PIU' EFFICACE SE LO FAI VEDERE DA NEONATO.

QUELLA DI METTERE GLI OCCHIALI SCURI A TUTTI E' STATA UNA BELLA IDEA!

NON FARE IL PIGRO! LA DIFFERENZA TRA UN PROFESSIONISTA E UN DILETTANTE SI VEDE ANCHE DA COME SI DISEGNANO LE FOLLE.

QUI NON PUOI NON DISEGNARMI UNA NAVE SPAZIALE OCCHIALUTA. DAI!

LE BATT-
TE TROPP
LUNGHE
NON
VANNO
BENE.
CERCA D
CONTE-
NERTI!

L'EFFETT
C'E' MA
DISEGNI
UN PO'
TROPPO
SPORCO
CERCA DI
TIRARE
PIU' PU

ZUN! PARAZUN! GRATIN SONG!
MAKOTO NAKAGAWA (ANNI 12) DI KOCHI

...QUI IN POI
...I ANCHE
...VEDERE
...PO' DI PIU'
...FORMA.

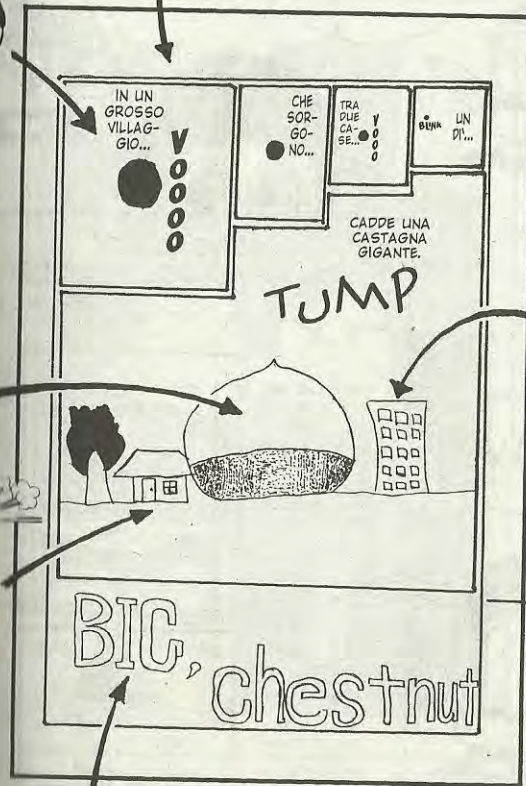
UN TIPO DI INIZIO CHE FA INTUIRE CHE STA PER SUCCEDERE QUALCOSA. FUNZIONA BENE PERCHE' ACCENDE LA CURIOSITA' E FA VENIR VOGLIA DI LEGGERE LA PAGINA SUCCESSIVA.

SE DISEGNI QUESTE VIGNETTE DELLA STESSA GRANDEZZA, L'EFFETTO E' MIGLIORE E SI CAPISCE MEGLIO CHE LA CASTAGNA E' IN AVVICINAMENTO.

IN UN GROSSO VILLAGGIO...
VOOOO
CHE SORGONO...
TRA DUE CASE...
VOOO
BLINK
UN DI'...
CADDE UNA CASTAGNA GIGANTE.
TUMP

BIG, chestnut

NON DIMENTICHIAMO DI DARE TRIDIMENSIONALITA' ALLE COSTRUZIONI.

IL SEGNO DEL TERRENO E' MEGLIO UN PO' INDIETRO.

LA CASTAGNA GIGANTE- BIG CHESTNUT - PAGINA 1
MASAO HAYASHI (ANNI 14) DI KYOTO

I TITOLI IN INGLESE DANNO LA SENSAZIONE DI ERUDITO MA NON DIMENTICHIAMO DI AGGIUNGERE LA TRADUZIONE DEL TITOLO, *LA CASTAGNA GIGANTE.*

scuola di manga

LA PARODIA E' UN GENERE DIFFICILE, MOLTO SOGGETTA ALLE MODE. MEGLIO EVITARLA!

IL FUMETTO E' UNA COSA CHE DEVONO LEGGERE TUTTI, EVITIAMO LE BATTUTE CHE POSSONO CAPIRE SOLO I VICINI DI CASA!

HAM EGG LUNCH
TOMOHIRO SUGAYA (15 ANNI)
PROVINCIA DI IBARAGI

QUESTO PERCHE' E' UNA COSA CHE RIGUARDA SOLO I DINTORNI DI CASA MIA. LA PARODIA E' QUALCOSA DI SIMILE.

PER ESEMPIO, SE DICO CHE LA BISTECCA DI ASAKUMA E' BUONA E COSTA POCO, NESSUNO RIDERA'!

BRAVO PER IL CORAGGIO CHE HAI AVUTO DI DISEGNARE IL SUONO COSI' IN GRANDE. NEL FUMETTO OSARE E' IMPORTANTE!

ISEGNA I ERSONAGGI N PO' PIU' I GRANDE. REDEVO CHE OSSERO ORMICHE.

QUANDO LE ONOMATOPEE TOCCANO I BORDI DELLA VIGNETTA, NON DIMENTICARE DI RITOCCARE I PUNTI D'INCONTRO COME HO FATTO QUA SOTTO.

BOM BOM BOM BOM

TAMBURO

EHI, EHI!

BOM BOM

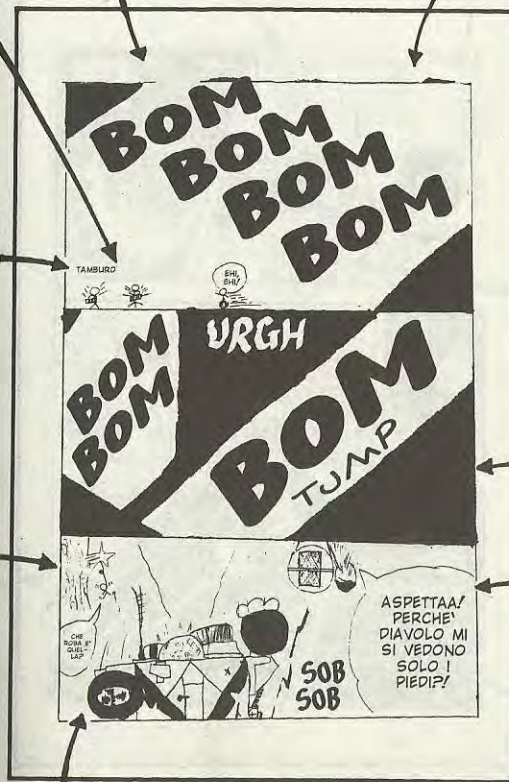
URGH

BOM

TUMP

ASPETTAA! PERCHE' DIAVOLO MI SI VEDONO SOLO I PIEDI?!

CHE ROBA E' QUELLA?

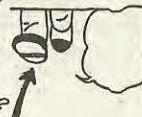
SOB SOB

QUESTO NERO QUI NON SERVE A NIENTE.

ANCHE QUESTO NERO QUI NON SERVE A NIENTE.

LO SO CHE MI RIPETO, MA... I BALLOON VANNO IN ALTO!

SIA UN ROBOT MA NON SI BENE SE NON LO DISEGNI INTERO. LA PRIMA VOLTA CHE LI APPARIRE, DISEGNIAMO I A FIGURA INTERA.

COS'E' SUCCESSO QUI?

E QUELLI TI SEMBREREBBERO PIEDI?

QUESTO TIPO DI IMPOSTAZIONE DEL DISEGNO E' DIFFICILE ED E' POSSIBILE RENDERE UN EFFETTO SIMILE SENZA FATICARE TANTO. RIMANDIAMO LE VISTE DALL'ALTO A QUANDO IL DISEGNO SARA' MOLTO MIGLIORATO.

IL TRATTO E' TROPPO SOTTILE. NON AVERE PAURA E PROVA A TIRARE DEI BEI CONTORNI VIGOROSI. IL DISEGNO ACQUISTERA' FORZA.

QUESTA IMPOSTAZIONE NON E' PIU' SEMPLICE?

SE CAMBI IL TIPO DI TRATTEGGIO NEI CAPELLI PER TRE VOLTE NELLA STESSA PAGINA, VIENE DA PENSARE CHE SIANO TRE DONNE DIFFERENTI!

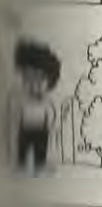
A ME, SPUDORATAMENTE, LE BELLE RAGAZZE PIACCIONO UN SACCO. POTEVI ANCHE FARLA SPOGLIARE UN PO' DI PIU'... OINK!

QUI E' MEGLIO USARE IL CORRETTORE BIANCO.

IL BALLOON QUI E' TROPPO PICCOLO. IN GENERALE, I BALLOON VANNO PIU' GRANDI.

LET'S GO JUNKO
YOSHITO NISHINO (ANNI ?)
NAGASAKI

COSI' E' PERFETTO!

CHE NE DICI? NON SEMBRA GINBAE YOKOHAMA?!

COME SI DISEGNA LA PRIMA PAGINA

NEL FUMETTO DA PRESENTARE A UNA RIVISTA, NON OCCORRE RIPASSARE A INCHIOSTRO IL TITOLO, BASTA DISEGNARLO CHIARAMENTE A MATITA.

IL TITOLO E' BELLO!

TSUPPARIROCK COMIBAND

Kyoshiro Pechakucha

ATTENZIONE ALLE PIEGHE DEI VESTITI. MEGLIO POCHE MA BEN FATTE.

E' IMPORTANTE COME SI DISEGNANO LE MANI. FALLE CON CURA, MI RACCOMANDO. IL PERSONAGGIO SI BILANCIA MEGLIO SE LE MANI SONO DISEGNATE UN PO' IN GRANDE.

TSUPPARIROCK COMIBAND
KYOSHIRO PECHAKUCHA (13 ANNI)
PROVINCIA DI CHIBA

LA PROSSIMA VOLTA PROVA A DISEGNARE LA FIGURA INTERA.

CI SONO TROPPE LINEE. IL PERSONAGGIO SUL CARRO ARMATO NON SI NOTA ABBASTANZA.

USA IL RIGHELLO PER GLI SFONDI, ALTRIMENTI DIVENTANO CONFUSIONARI COME QUESTI.

SE NON DISEGNI L'UFO INTERO, DARAI L'IMPRESSIONE CHE STIA VOLANDO NEL CIELO.

AIUTO! MANDATE L'ESERCITO!

VROOAR

AH AH

QUESTA ONOMATOPEA SAREBBE PIU' BELLA SE FOSSE SCRITTA IN DIAGONALE.

NON BISOGNA SCRIVERE IL NOME DELL'OGGETTO PER FAR CAPIRE COS'E'. D'ALTRA PARTE, SE TU NON L'AVESSI SCRITTO, L'AVREI PRESO PER UN ROSSETTO.

MISSILE

VROOAR

TADAN

QUESTO E' IL PUNTO FOCALE DELLA BATTUTA, QUINDI LO SFONDO NON SERVE. E' MEGLIO DARE RISALTO ALL'ESPRESSIONE DA IDIOTA DI QUESTO PERSONAGGIO.

UFO BELLO, GIOCHIAMO INSIEME!

FRUP

TAP

SILENZIO

EHM

EHM!

ESPERTO DI UFO

IL PERICOLO STA IN CIELO
FUMIO KASAMOTO, (ANNI 11)
OSAKA

BUONA L'ESPRESSIONE DEL PERSONAGGIO E LA SUA REAZIONE!

IL BALLOON E' TROPPO VICINO ALL'UFO.

UNO SFONDO COSI' E' MEGLIO PRIMA ANNERIRLO TUTTO CON LA CHINA.

SIAMO SFUGGITI AL NEMICO MA IL MOTORE DI SINISTRA SI E' FERMATO. ATTERRIAMO SU QUEL PIANETA!

ECCO... QUESTE SONO LE COORDINATE.

POI CON IL PENNELLO E IL BIANCO DI TEMPERA SI DISEGNANO LE STELLE CON CURA UNA A UNA. ALTRIMENTI SEMBRANO FIOCCHI DI NEVE.

HAI FATTO BENE A DISEGNARE COSI' IN GRANDE LA TERRA.

IO, L'EXTRATERRESTRE
KOJI NAKAMURA (ANNI 13)
KAWASAKI, KANAGAWA

scuola di manga

QUESTO SI' CHE E' BRAVO!

OGATA! GUAI A TE SE MI SPEDISCI ANCORA DEI DISEGNI COSI'!

AVVENNE UN POMERIGGIO
TOYOKAZU OGATA (ANNI?)
KOBE, HYOGO

SBRIGATI A PARTECIPARE A DIVERSI CONCORSI! QUESTA E' UNA SCUOLA SOLO PER BURBE!

QUESTA E' UNA VIGNETTA NORMALE.

CERCHIAMO DI EVITARE IL PIU' POSSIBILE LE VIGNETTE SCONTORNATE. SI LEGGONO MALE.

QUESTA VA FINO A TAGLIO PAGINA IN MANIERA CORRETTA.

DAI DAI DAI

SENTITE CHE TIFO! E NON C'E' DA STUPIRSI. STIAMO ASSISTENDO ALL'INCONTRO FINALE DEL TORNEO DI BOXE STUDENTESCO DELLE SCUOLE MEDIE CHE QUEST'ANNO FESTEGGIA LA SUA DECIMA EDIZIONE.

E' INCREDIBILE, NON SEMBRA PROPRO CHE SIONO STUDENTI DELLE SCUOLE MEDIE.

LE BATTUTE SONO TROPPO LUNGHE. QUANDO E' NECESSARIO SCRIVERE TANTO E' MEGLIO AUMENTARE IL NUMERO DEI BALLOON.

QUANDO FAI APPARIRE DEI PERSONAGGI PER LA PRIMA VOLTA, NON INTRODURLI CON UN PRIMO PIANO DEL VOLTO MA A FIGURA INTERA.

SCELTA FORZATA
YOJIMBO (ANNI 13)
TAKASAKI, GUMMA

scuola di manga

DAL MOMENTO CHE IL TITOLO E' CONCERTO CITTADINO LONDINESE, E' MEGLIO COMINCIARE CON UN DISEGNO CHE CI FACCIA PENSARE A LONDRA!

CONCERTO CITTADINO LONDINESE
TADASHI MATSUI (ANNI 14)
PROVINCIA DI FUKUOKA

LE ONOMATOPEE NON SI DISEGNANO COSI'! TI FACCIO VEDERE...

ALLA SPIEGA... NE. PRIMA ... TUTTO SI TRA... CIA A MATITA ... SUONO AAA...

POI SI RIPASSAN... A PENNIN... CONTORN...

...E SI ... RA CON ... NERO ... INTORN...

LA FACCIA DI QUESTA LUNA E' DAVVERO BUFFA! AH AH! MI HA FATTO RIDERE

SE AGGIUNGI IL SUONO DELLE SIRENE, POPIII, POPIII, SARA' PIU' FACILE CAPIRE CHE SONO AUTO DELLA POLIZIA.

(2)

PROVA A RIDISEGNARE USANDO LA PROSPETTIVA COME HO GIA' SPIEGATO.

TI CONVIE... ALLARGA... SPAZIO ... VIGNETTE ... LEGGE ...

IN QUESTO FUMETTO CI SONO TROPPE VIGNETTE SUPERFLUE. VEDIAMO DI ALLEGGERIRLO UN PO'.

QUESTA VIGNETTA E' INTRODUTTIVA, E DEVE ESSERE DISEGNATA PIU' IN GRANDE.

BYE BYE HANDY LOVE
YASUHARU SANO
(ANNI 15) DI IBARAGI

...ESTA ...NETTA NON ...RVE, NON ... CHIARO ...NIFICATO E ... FUMETTO ... MEGLIO ...SERE ...PLICITI, ...TA LA ...AREZZA!

LO HAI FATTO VEDERE UN PO' TROPPO PRESTO.

PER QUEST'AZIONE DEL *CIAO!* BASTAVA UNA VIGNETTA UNICA, DA UNIFICARE CON QUELLA A SINISTRA.

... SAREBBE ... STATO ...SSARIO ...SEGNO ... LE FIGURE ...INTERE.

L'INGRESSO DELLA SCUOLA

QUI HAI FATTO BENE A FAR INCLINARE IL PERSONAGGIO PER ESPRIMERE IL SUO STATO D'ANIMO PIENO DI DUBBIO.

QUANDO IL PERSONAGGIO SI GIRA, VA DISEGNATO DALLA VITA IN SU, CON SOLO LA TESTA CHE SI GIRA.

scuola di manga

METTI PIU' CURA QUANDO DISEGNI I RAGGI DEL SOLE. PRENDI ESEMPIO DAI PROFESSIONISTI, FANNO ATTENZIONE ANCHE A QUESTI PARTICOLARI.

I RAGGI DEL SOLE VANNO DISEGNATI SENZA RIGHELLO. L'USO DEL RIGHELLO RENDE FREDDO IL DISEGNO.

DAVVERO... MI SEMBRA DI ANDARE A FUOCO DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...

E' MEGLIO CHIUDERE LA FRASE IN UN QUADRATO COME UNA DIDASCALIA.

LA SCENA IN CUI IL PERSONAGGIO PRINCIPALE APPARE DEV'ESSERE D'EFFETTO. COMPLIMENTI SEI STATO BRAVO!

CERCHIAMO DI CHIUDERE LE BATTUTE IN UN BALLOON. CAPISCO LA TENTAZIONE DI LASCIARLE LIBERE SUL DISEGNO. E' BELLO MA RISCHIANO DI DIVENTARE DI DIFFICILE LETTURA.

CHIUDI SEMPRE I CONTORNI DEL VISO SE NO SEMBRA CHE LA LINEA SIA SALTATA PER UN ERRORE DI STAMPA.

TI AMO
DI KATSUHITO SUZUKI, (ANNI 15) HOKKAIDO

NON DIMENTICARE DI DEFINIRE I PARTICOLARI DELLE SCARPE!

I PAESAGGI INTRODUTTIVI VANNO DISEGNATI FINO AL TERRENO, SE NO NON SI CAPISCE DOVE SONO I PERSONAGGI.

E' MEGLIO INSERIRE ANCHE I PERSONAGGI.

I CONTORNI DELLE VIGNETTE SONO TROPPO SPESSI.

I BALLOON SONO BRUTTISSIMI COSI' OBLUNGHI!

SOLO PERCHE' SONO UN BAMBINO!

NON CREDERE DI POTERMI METTERE SOTTO...

E' MEGLIO APRIRE LO SPAZIO INDICATO DALLE FRECCETTE.

SE SEPARI UN PO' DI PIU' I DUE PERSONAGGI, IL DISEGNO RISULTA PIU' CHIARO.

LA STORIA DI TOSUYUKI
TOSHIYUKI TAKESHITA, (ANNI 13) OSAKA

scuola di manga

BLINK BLINK

BASTA UNA VIGNETTA PER FAR VEDERE CHE IL PERSONAGGIO SI GUARDA INTORNO.

PROVA A FARE COSI'.

E ADESSO? NON RIESCO A RICORDARE DOV'E' LA CASA DELLA ZIA...

BLINK

BLINK

USA IL RIGHELLO PER LE LINEE DI CONTORNO DELLE VIGNETTE.

LO SFONDO QUI DIETRO E' UN PO' TROPPO ABBOZZATO.

MA CERTO, CHIEDERO' A QUEI PASSANTI!

LE ESPRESSIONI DEI VOLTI SONO BUONE. PROMETTI BENE!

AH!

SCUSATE, VORREI CHIEDERVI UN'INFORMAZIONE...

DASH

USIAMO SOLO LA META' SUPERIORE DELLA VIGNETTA PER DISEGNARE I BALLOON.

I CAPELLI E' MEGLIO SE LI COLORI DI NERO PIATTO.

VA BENE COMUNQUE
KYOSUKE TAKATANI (ANNI 12) SAITAMA

LE LINEE DI VELOCITA' SUL TERRENO NON SERVONO.

GAMBE STORTE
AKIHIRO OKADA (ANNI 15)
OKAYAMA

SE PRENDI TROPPO SPAZIO PER LA DIDASCALIA, TOGLI RESPIRO AL DISEGNO. FA' ATTENZIONE!

QUESTA E' UNA COSA DA EVITARE!

IO... ECCO...

QUI CAMBIO DISCORSO, A...

EH EH

DOPO AVER MOSTRATO L'ESTERNO DELL'ASTRONAVE, DEVI FARLA VEDERE ANCHE DENTRO. COSI' NON SI CAPISCE DOVE SI TROVA QUESTO PERSONAGGIO.

UNA BATTUTA DI SOSPENSIONE COME QUESTA VA BENE MA E' MEGLIO METTERLA IN BASSO... FA VENIR VOGLIA DI VOLTARE AL PIU' PRESTO LA PAGINA!

IL CORPO PIU' PICCOLO.

scuola di manga

BASTA UNA VIGNETTA PER FAR VEDERE CHE IL PERSONAGGIO SI GUARDA INTORNO.

PROVA A FARE COSI'.

BLINK BLINK

E ADESSO? NON RIESCO A RICORDARE DOV'E' LA CASA DELLA ZIA...

BLINK

BLINK

USA IL RIGHELLO PER LE LINEE DI CONTORNO DELLE VIGNETTE.

LO SFONDO QUI DIETRO E' UN PO' TROPPO ABBOZZATO.

MA CERTO, CHIEDERO' A QUEI PASSANTI!

LE ESPRESSIONI DEI VOLTI SONO BUONE. PROMETTI BENE!

AH!

SCUSATE, VORREI CHIEDERVI UN'INFORMAZIONE...

DASH

USIAMO SOLO LA META' SUPERIORE DELLA VIGNETTA PER DISEGNARE I BALLOON.

I CAPELLI E' MEGLIO SE LI COLORI DI NERO PIATTO.

VA BENE COMUNQUE
KYOSUKE TAKATANI (ANNI 12) SAITAMA

LE LINEE DI VELOCITA' SUL TERRENO NON SERVONO.

GAMBE STORTE
AKIHIRO OKADA (ANNI 15) OKAYAMA

HA FATTO UN LUNGO E FATICOSO VIAGGIO DALLA TERRA.

SE PRENDI TROPPO SPAZIO PER LA DIDASCALIA, TOGLI RESPIRO AL DISEGNO. FA' ATTENZIONE!

HA FATTO UN LUNGO E FATICOSO VIAGGIO DALLA TERRA.

SONO UN SOLDATO.

IO MI CHIAMO LIBELLULA BLU.

QUESTA E' UNA COSA DA EVITARE!

IO... ECCO...

QUI CAMBIO DISCORSO, A...

EH EH

DOPO AVER MOSTRATO L'ESTERNO DELL'ASTRONAVE, DEVI FARLA VEDERE ANCHE DENTRO. COSI' NON SI CAPISCE DOVE SI TROVA QUESTO PERSONAGGIO.

SONO UN SOLDATO.

UNA BATTUTA DI SOSPENSIONE COME QUESTA VA BENE MA E' MEGLIO METTERLA IN BASSO... FA VENIR VOGLIA DI VOLTARE AL PIU' PRESTO LA PAGINA!

IL CORPO PIU' PICCOLO.

MISTER GRAZIEMILLE
YUICHIRO WAKAZUCHI (ANNI 15)
PROVINCIA DI AICHI

IL CONTORNO DELLE VIGNETTE E' TROPPO SOTTILE.

LE LETTERE DELL'ONOMATOPEA FLASH SONO TROPPO GROSSE E NON SI CAPISCE SE SI RIFERISCONO AL PERSONAGGIO O NO.

QUESTO TIPO DI TRATTEGGIO RENDE LO SFONDO TROPPO PESANTE. E' MEGLIO TROVARE UN'ALTRA SOLUZIONE.

DALLE VIGNETTE SOTTO SI CAPISCE CHE QUESTO PERSONAGGIO E' UNA SPECIE DI CYBORG. DA QUESTA INVECE NO.

SAREBBE MEGLIO DISEGNARE PRIMA IL LUOGO DESERTO E POI L'APPARIZIONE DEL PERSONAGGIO, COME QUA SOTTO.

E' MEGLIO INSERIRE PRIMA UNA VIGNETTA COSI', POI FARGLI COPRIRE LA FERITA CON LA MANO.

ANCHE LE LINEE PESANTI USI TR...

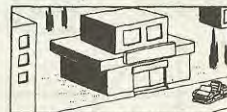
USA PIU' CURA QUANDO DISEGNI LE LETTERE.

TAPTAP

GLI ANGOLI BEN DEFINITI TUTTA UN'ALTRA IMPRES...

BELLO!

QUANDO SI DISEGNA UNA COSTRUZIONE:
1-SE DAVANTI ALLA COSTRUZIONE CI DEV'ESSERE UNA STRADA, CERCHIAMO DI INSERIRLA NEL DISEGNO.
2-SE SI DISEGNANO ANCHE LE COSTRUZIONI VICINE, E' PIU' FACILE FAR CAPIRE LE DIMENSIONI.
3-CERCHIAMO DI NON DIMENTICARE LO SPESSORE DELLE COSE.

DUNQUE, FACCIAMO ATTENZIONE A QUESTE TRE COSE:

LE COSTRUZIONI VANNO DISEGNATE CON CURA!

PIU' GLI OGGETTI SONO PICCOLI E PIU' HANNO BISOGNO DI ESSERE DISEGNATI CON PRECISIONE.

MI PIACE QUESTO PERSONAGGIO, ASSOMIGLIA AL REGISTA HIROOKA!

IDIOTA!

DAL TUO DISEGNO NON SI CAPISCE IL TIPO DI AMBIENTE IN CUI SI TROVA IL PERSONAGGIO.

... TITOLO
... NIREJI (ANNI ?) TOKYO

QUESTA BATTUTA E' TROPPO LUNGA! CERCHIAMO DI SCRIVERE SOLO L'INDISPENSABILE!

scuola di manga

NON DISEGNARE TUTTI I PERSONAGGI DI PROFILO. PROVA A CAMBIARE ANGOLATURA.

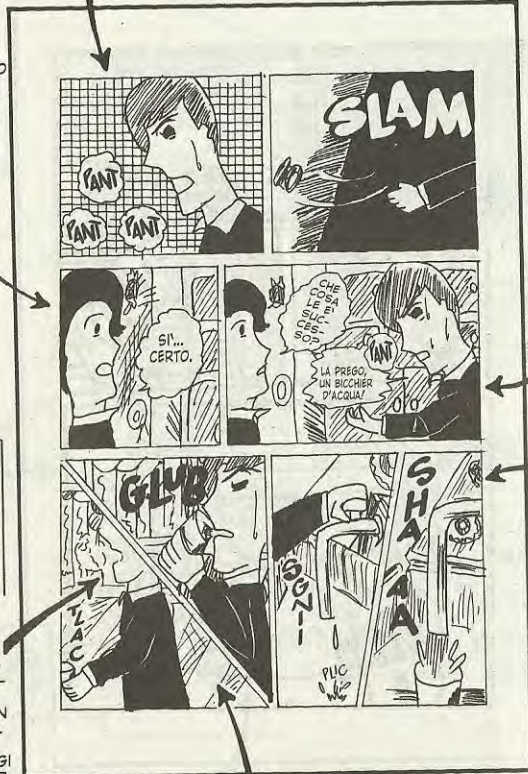
SNAKE ROMAN
TARO KAMIJO (ANNI 12) SAITAMA, KITA ADACHI-GUN

METTI PIU' CURA QUANDO DISEGNI GLI SFONDI DIETRO AI PERSONAGGI. I TRATTEGGI INTESI COME OMBRA NON SERVONO.

AVREI VO... TO VEDER... ALMENO ... DISEGNO ... FIGURA ... RA DI QU... STO PER... NAGGIO.

NON TAGLIARE QUESTA PARTE DELLA TESTA.

HAI FAT... A INSE... MEZZO ... VIGNET... DARE ... RE INT... ALLE ... SIONI ... RENZA ... CI SAI ...

NEL FUMETTO, DI SOLITO, E' MEGLIO NON TAGLIARE IL VOLTO DEI PERSONAGGI SE NON PER DEI PRIMISSIMI PIANI.

QUESTO TIPO DI TAGLIO DELLA VIGNETTA ... BELLO MA RENDE DIFFICILE LA LETTURA ... STORIA. COL SOLITO TAGLIO QUADRATO ... SUL SICURO.

QUANDO SI DISEGNANO I CAPELLI, E' MEGLIO USARE POCHI TRATTI DATI CON CORAGGIO CHE TANTI PICCOLI TRATTI INSICURI.

QUANDO SI DISEGNA IL SOLE, E' NECESSARIO DISEGNARE ANCHE IL PAESAGGIO SOTTOSTANTE!

QUANDO UN PERSONAGGIO HA IL VOLTO ABBRONZATO, RENDILO CON IL RETINO NUMERO 61.

MAGIC BOY
JUNICHI KAZAOKA (ANNI 15)
PROVINCIA DI AICHI

USA IL NUMERO 61, COSI'.

AH AH AH! MANTARO YOROZU E' UN NOME DAVVERO BUFFO! CERCHIAMO DI DARE AI PERSONAGGI NOMI FACILI DA RICORDARE.

scuola di manga

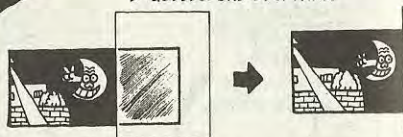
QUANDO NON SI RIESCE A COLORARE BENE DI NERO COL PENNELLO VICINO AI BORDI DELLA VIGNETTA...

E' IL TIPOGRAFO CHE SI OCCUPA DI STA... PARE BENE I CARATTERI BIANCHI. QUEST... E' QUELLO CHE DEVI FARE.

CONVIENE USARE UN PENNARELLO GUIDATO DA UN RIGHELLO NELLE PARTI PIU' VICINE.

DOPODICHE' PUO' ENTRARE IN SCENA IL PENNELLO.

QUI AVREI PREFERITO UNA VIGNETTA CON LA TRADIZIONALE LIMA.

PER DIVENTARE DISEGNATORE DI MANGA, E' MEGLIO CHE TI PERFEZIONI CON L'USO DEL PENNINO E NON SOLO DEL PENNELLO.

SU, SI SCAPPA!
HIROMI AIDA, (ANNI 11) SENDAI, PROVINCIA DI MIYAGI

...ESTO EFFETTO SI ...EGNA PARTENDO ...N LE RIGHE DAL ...NTORNO DELLA ...NETTA E, PRESO UN ...NTO DI RIFERIMEN-... SI SFUMA VERSO ... QUELLO. LE RIGHE ...N DEVONO ESSERE ...ACCATE DAL CON-...NO. E' BRUTTO.

E' MEGLIO SE I BALLOON O LE DIDASCALIE NON OCCUPANO PIU' DI UN QUARTO DELLA VIGNETTA.

QUANDO DISEGNI I BALLOON, LASCIA LIBERI GLI SPAZI CHE TI INDICO CON IL TRATTEGGIO.

...PATATE DOLCI!
ANCHE OGGI PER COLAZIONE...

SENZA TITOLO
MASAHIRO IBA (ANNI ?) OSAKA

DOVRESTI CURARE UN PO' DI PIU' L'ABBIGLIAMENTO! ALMENO UNA RIVISTA DI MODA POTRESTI COMPRARLA...

scuola di manga

SE DISEGNI GLI AVVERSARI CON UNIFORMI CHIARAMENTE DIFFERENTI, LA LETTURA DELLA STORIA RISULTA MOLTO FACILITATA.

QUESTO E' L'ORDINE CORRETTO.

PER ESEMPIO PUOI FARE UN'UNIFORME A RIGHE VERTICALI COME QUELLE DEGLI HANSHIN TIGERS...

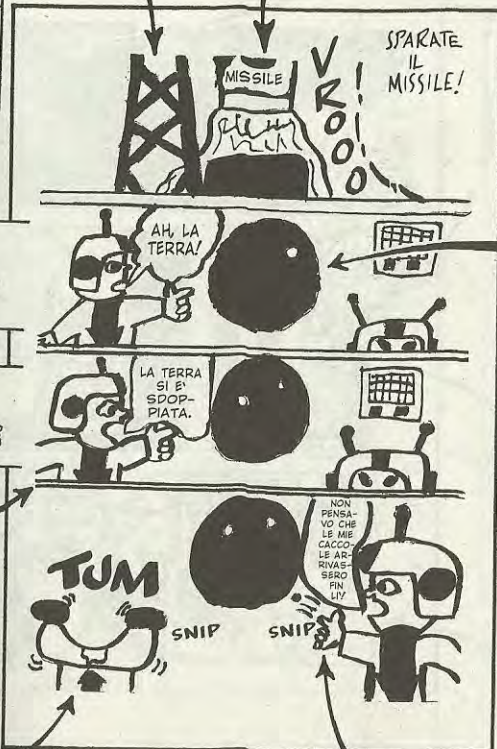
NEL MOME IN CUI VIEN BATTUTA PALLA DEL GENERE, PALLA STE A DIVENTA PROTAGO IL SOLE TROPPO, TOGLIERL

BENE IL RICEVITORE CHE PERDE L'EQUILIBRIO. RENDE L'EFFETTO DEL GIOCO.

SENZA TITOLO
TAKANOBU OKAMOTO (ANNI?)
SAYO-GUN, PROVINCIA DI HYOGO

MEGLIO DISEGNAR VOLTO COLMO DI PUNTO PERCHE' LA PALLA E' STATA

IL MISSILE E' PIU' D'EFFETTO SE DISEGNATO CON LA PUNTA VISIBILE.

EHI! DOVE SONO FINITI I CONTORNI DELLE VIGNETTE?!

SE DISEGNI IL TELAIO DELL'OBLO', SI CAPISCE COS'E'.

QUI I BALLOON SAREBBERO DA METTERE IN ALTO A SINISTRA DELLE VIGNETTE.

SE POI AGGIUNGI ANCHE IL RIFLESSO DEL VETRO E' ANCORA MEGLIO.

E' FATTA ANCHE FA RIDERE!

EH? LA TERRA E' DOPPIA?!
TOSHIA KADOMA (ANNI 12)
SENDAI, PROVINCIA DI MIYAGI

MA GUARDA! LA TUA BATTUTA E' COSI' STUPIDA CHE MI HA FATTO PIEGARE DALLE RISATE! BELLA!

scuola di manga

LE BATTUTE VANNO SCRITTE A MATITA! IL TACITO ACCORDO E' CHE TUTTO QUELLO CHE E' A INCHIOSTRO VIENE STAMPATO COSI' COM'E'.

IN QUESTO CASO, PENSO SIA MEGLIO INSERIRE LE BATTUTE ALL'INTERNO DEL CONTORNO DELLA VIGNETTA A' SQUADRATURA CHIUSA.

MA GUARDA... IL PERSONAGGIO E' SALTATO FUORI ALL'IMPROVVISO! HO AVUTO LA SENSAZIONE DI UN MANGA PIENO DI ENERGIA E PER QUESTO MERITI UNA LODE!

EHI, FURBASTRO! NON CREDERE DI POTERTELA CAVARE SC VENDO STAN ZA DI SEN! PER FAR CAPIRE DOV SI TROVA IL PERSONAGG DEVI DISEGNARE L'AM BIENTE!

COM'E' CH C'E' SOLO LA TESTA CHE ESC DAL RIQUA DRO?

BENE QUESTA FRASE CHE INCURIOSISCE IL LETTORE NELL'ULTIMO BALLOON A FONDO PAGINA. FA VENIR VOGLIA DI LEGGERE IL SEGUITO. BRAVO!

SEN IL DISEGNATORE DI MANGA
JUNICHI KAZAOKA (ANNI 15) NAGOYA, PROVINCIA DI AICHI

SE PROPRIO VOGLIAMO, E' MEGLIO FARLO USCIRE TUTTO, ALMENO DAI PIU' PROFONDITA' AL DISEGNO!

NE! SI PARTE CON UN PAESAGGIO! E' SI' CHE SI FA. ALL'INIZIO DELLA PRIMA PAGINA BISOGNA INTRODURRE L'AMBIENTE DELLA STORIA. COMPLIMENTI! CLAP CLAP!

BLACK STORY
DI TAKAAKI TEMBA (ANNI 12)
FUCHU, TOKYO

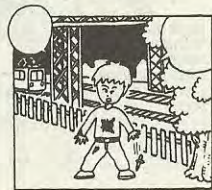
LIMITE SAREBBE STATO MEGLIO NERIRE TA LA NETTA.

SE DISEGNI CON MANO INSICURA, NON RIUSCIRAI A FARE DEI BEI DISEGNI.

LA REGOLA PER DISEGNARE BENE I CAPELLI E' DI TIRARE LINEE SICURE QUANDO ARRIVI ALLE CIOCCHE.

LIO MUOVE- PPO I VERI. RENDE- PIU' TTO MORTO ENDO QUI NETTA TRA.

SE QUI NON CI METTI UN PAESAGGIO, NON SI CAPISCE SE I PERSONAGGI SI TROVANO SULLA SPIAGGIA, IN CITTA', IN UNA RISAIA O DOVE ALTRO!

FAR DIFFERIRE DI COSI' TANTO GLI SPAZI TRA QUESTE DUE VIGNETTE FA PENSARE A CHI LEGGE CHE TU LO ABBIA FATTO PER UN MOTIVO PARTICOLARE. EVITA.

scuola di manga

SE ANNERISCI IN QUESTO MODO INTORNO ALLE VIGNETTE, DIVENTA UN MANGA TETRO! I MANGA CHE PREFERISCO SONO QUELLI ALLEGRI!

ECCO CHE ARRIVANO I SUPER FRATELLI!

...PERO' QUALCHE VOLTA LITIGHIAMO!

KRAK

CI VOGLIAMO BENE!

LA PIPI'!

FSSH

SE TOGLI QUESTO TRATTEGGIO A VERMICELLI QUI SOTTO, I CUORI RISALTERANNO DI PIU'.

METTIAM BALLOON PIU' POS BILE IN U ANGOLO DELLA VIGNETTA

UNA SC DEL GE RENDE MEGLIO PERSON GI SON DISEGN PIU' DI TI L'UN DALL'A

HAI VIST SI E' A IL QUA

NON ME L'ASPETTAVO UNA SCEMATA COSI'! MI HA FATTO RIDERE! AH AH AH AH!

I SUPERFRATELLI
MASARU UBAZAWA (ANNI 12) KITATSUGARU, AOMORI

HO SCRITTO DEI COMMENTI ABBASTAN MA, PERSONALMENTE, A ME IL TUO LA PIACIUTO. HO APPREZZATO SOPRATTU FATTO CHE HAI UN MODO DI RAPPRES IL MANGA MOLTO PERSONALE. BRAVO!

IL PUGNO DI RYU ASHURA
DI TAMOTSU KATO (ANNI 14) ATSUGI, PROVINCIA DI KANAGAWA

...DEVE FAR CAPIRE ...QUAL'E' IL PERSO- ...PRONUNCIA QUELLA

PIUTTOSTO DI UN TRATTEGGIO SPORCO COME QUESTO, E' QUASI MEGLIO CHE NON CI SIA NIENTE.

QUI PROVA A USARE L'EFFETTO CHE INSEGNO SOTTO.

FATE UNA PALLA DI FAZZOLETTINI DI CARTA GRANDE CIRCA COME UNA PALLINA DA PING PONG.

AVVOLGETELA CON UNA GARZA (O ANCHE UN FAZZOLETTO DI CARTA).

CHIUDETELO COSI' CON UN ELASTICO.

SPENNELLATE SUL FONDO UN PO' DI CHINA.

DATE DEI PICCOLI COLPI SUL FOGLIO COME CON UNO STAMPINO ED E' FATTA!

scuola di manga

COME DICO SEMPRE, I BALLOON NON DEVONO TAGLIARE VERTICALMENTE IL DISEGNO.

MEGLIO TIRARE LE LINEE DI CONTORNO DELLE VIGNETTE CON IL RIGHELLO.

IL CONTENUTO DEI BALLOON DEV'ESSERE SCRITTO A MATITA E DI DEVE CAPIRE DOVE FINISCE UNA PAROLA E NE COMINCIA UN'ALTRA.

C'E' UN LAVORO CHE DEVI FARE PER ME. LA PASTICCERIA KEN-CHAN DEVE ANDARE A FUOCO.

QUI VOGLIO VEDERE SPAZIO IN ABBONDANZA!

QUESTI DI... GNI CARIC... RALI ED E... GERATI VA... BENE! DI... GNANE PI... CHE PUOI

BELLA L'IDEA DI FARLO ANDARE IN GIRO CON IL SALVADANAIO A FORMA DI PORCELLINO. FALLO VEDERE MEGLIO. BRAVO PER AVER CURATO LA GRAFIA ALL'INTERNO DEI BALLOON!

E MEGLIO EVITARE ... SOVRAPP... RE LE ON... MATOPE... PERSONA...

ECCO ... REN... MEN... PESA... LA ... VIGNE...

UNO SGHERRO DA 10 YEN
DI KYOSUKE TAKAHASHI (ANNI ?)
IRIMA, PROVINCIA DI SAITAMA

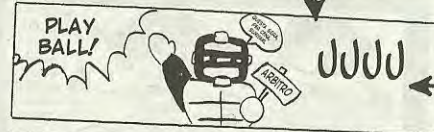
FAI VEDERE CHIARAMENTE CHE SI TRATTA DI SOLI 10 YEN.

MEGLIO INSERIRE QUESTA VIGNETTA DOPO AVERNE DISEGNATA UN'ALTRA CHE CI FACCIA VEDERE UNA PANORAMICA DELLO STADIO CON GLI SPETTATORI.

...MBIANDO IN ...STO MODO ...POSIZIONE ...LETTERING, ...NO DEI ...I E DELLE ...OLE, L'IM...GINE DIVENTA ...PULITA.

PIANO PIANO
AH AH AH AH

AH AH AH AH
OP!
PIANO PIANO
EHI, FILA VIA!
IO SONO FURITSU HITSUYCHIYA, DETTO PRITZ.
SEI MIO!
SVUSH
PRITZ E' IL LANCIATORE DEL TEAM DEI BROCCHI, IL TEAM DELLE NOCCIOLINE.
FORTE, VERO?
EH EH...
OPS
SOKK
AH!

...SI DEVE ...UNA ... A ... DI ...ATTRO ...! NON ... A ...VA

EHI, EHI, DEVI DISEGNARE IL BATTITORE AVVERSARIO CHE RESPINGE LA PALLA! NON CREDERE DI CAVARTELA SOLO CON L'ONOMATOPEA!

LA FACCIA DA STRAFOTTENTE QUI STA BENE!

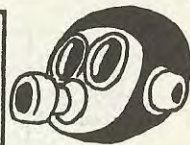
PRITZ
MASASHI JO (ANNI 12) HIMI,
PROVINCIA DI TOYAMA

BO-NU-S!

BO-NU-S!

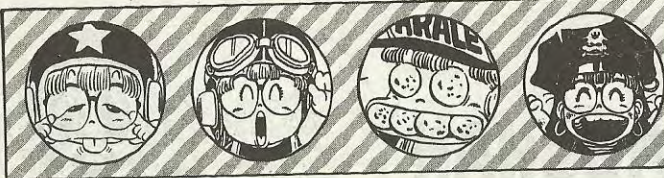
L' AUTORE INSEGNA LA SUA TECNICA PER DISEGNARE I PERSONAGGI

L'ASSISTENTE DI RAMEN
DI TADASHI AKASAKA (ANNI 12)
MORIOKA, PROVINCIA DI IWATE

LO SPESSORE DEI TRATTI E' TROPPO UGUALE! LA SQUADRATURA DELLE VIGNETTE DEVE AVERE UN SEGNO PIU' SPESSO!

QUESTO PERSONAGGIO SEMBRA GALLEGGIARE A MEZZ'ARIA. BASTA AGGIUNGERE UN CUSCINO...

QUESTO TIZIO MONOPOLIZZA LA PAGINA. PRIMA DI QUESTA VIGNETTA AVREI VOLUTO VEDERNE UNA CON L'ESPRESSIONE DELL'ALTRO!

SCHEMA DELLE ESPRESSIONI

2- DOPODICHE' LA FRANGIA. ATTENZIONE A DOVE SI DIVIDE.

3- DISEGNIAMO GLI OCCHI. LE PUPILLE SONO GROSSE PIU' O MENO META' DEGLI OCCHI.

5- POI LE ORECCHIE. UN PO' TONDEGGIANTI. ATTENZIONE ALLA DIMENSIONE.

6- COMPLETIAMO I CAPELLI, COSI'.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

E' BEN NOTO CHE HO MESSO GLI OCCHIALI A UN ROBOT CON L'INTENZIONE DI FARCI UNA BATTUTA. NON AVEVO PENSATO CHE MI SAREBBE TOCCATA LA SECCATURA DI DOVER DISEGNARE TUTTE LE VOLTE UN OGGETTO DIFFICILE COME GLI OCCHIALI. CI VUOLE UN BEL PO' DI ESERCIZIO MA, POI, TORNERA' UTILE!

ARALE NORIMAKI

1- PI[...] MA I[...] TUT-TO L[...] LINE[...] DI C[...] TOR[...] DEL VOL[...] CON BOC[...]

2- POI I CAPELLI SULLA FRONTE, COSI'.

3- LE ORECCHIE... LA', CON UN TRATTO LEGGERO.

4- [...] IL [...] STO DEI CAP[...] LI, [...] ONI[...]

5- GLI OCCHI VANNO NEL BEL MEZZO DEL VOLTO. POI IL NASO VA SOTTO...

6- LE SOPRACCIGLIA VANNO BEN ARCUATE.

7- [...]

8- [...]

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

GACCHAN L'HO DISEGNATA GUARDANDO IL FIGLIO DI MIA SORELLA. QUANDO SARETE RIUSCITI A DISEGNARE I CAPELLI COME UN QUALCOSA DI VAPOROSO E LEGGERO, ALLORA GACCHAN SARA' VOSTRA. NON SEMBRA, MA NON E' FACILE!

GACCHAN NORIMAKI

1- ECCO PRIMA DI TUTTO IL PROFILO DEL VOLTO, COSI'.

2- IL NASO LO METTIAMO CIRCA NEL MEZZO.

3- VICINO AL NASO GLI OCCHI SGRANATI.

4- ED ECCO LA BOCCA COSI'.

5- DOPO VENGONO LE SOPRACCIGLIA, DUE BEGLI ARCHI.

6- I BAFFI UN DUE TRE, FAI DEI TRATTINI!

7- POI LE ORECCHIE, COSI'.

8- ULTIMI CAPELLI, IN DISORDINE COME QUESTI.

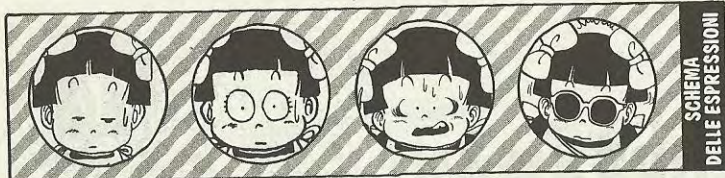
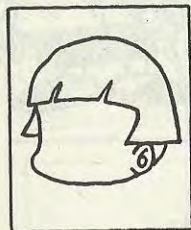
AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

E' BEN NOTO CHE ASSOMIGLIA ALL'AUTORE PER LA DEPRAVAZIONE. *LASCIATEMI PERDERE!* E' RARO CHE SENBEE ABBIA UNA FACCIA NORMALE, MA QUELLA CHE MI E' SEMBRATA PIU' SEMPLICE DA DISEGNARE E' QUESTA.

SENBEE NORIMAKI

SCHEMA DELLE ESPRESSIONI

1- PRIMA DI TUTTO IL PROFILO DEL VOLTO, CON CURA.

2- POI CAPELLI, CON UNA LINEA QUASI SEMICIRCOLARE.

3- UNA VOLTA DISEGNATE LE ORECCHIE, IL PROFILO DEL VOLTO E' FATTO.

4- I NASTRI PIAZZATELI PIU' O MENO QUI.

5- E IL NASO A QUESTA ALTEZZA.

6- LA BOCCA DA SAPUTELLA, COSI'.

7- GLI OCCHI NON SONO GRANDI...

8- DISEGNATE LE SOPRACCIGLIA ED E' FATTA.

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

SICCOME E' UNA MOCCIOSA MOLTO SUSCETTIBILE, DISEGNIAMOLA CON CURA! A PROPOSITO, SE CAMBIATE LA PETTINATURA DIVENTA CHIVIL. PROVIAMO A VARIARE DEI MOTIVI RICORRENTI PER CREARE ILLUSTRAZIONI DIVERSE.

KINOKO SARADA

SCHEMA DELLE ESPRESSIONI

1- QUESTA VOLTA COMINCIO DIRETTAMENTE DAL NASO.

2- LE SOPRACCIGLIA VANNO DISEGNATE A TRATTI, NON TUTTE DI UN FIATO.

3- POI GLI OCCHI. SULLA STESSA LINEA ORIZZONTALE IMMAGINARIA.

4- POI LA BOCCA, COSI', PIEGATA VERSO IL BASSO.

5- IL PROFILO DEL VOLTO, E' DIFFICILE, FATELO LENTAMENTE.

6- LA FORMA DEI CAPELLI E' QUESTA.

7- POI LE ORECCHIE, APPUNTITE.

8- PER ULTIME LE VA RUGH D'E SPRE SIONI

AKIRA TORIYAMA CONSIGLIA:

SUPPAMAN E' UN PERSONAGGIO COMODO, CONVIENE SAPERLO DISEGNARE BENE. CAMBIANDO DI UN PO' LA PETTINATURA DIVENTA FACILMENTE PARZAN O KENTA KURAAKU. E' IL COMODO TIPO DI PERSONAGGIO: *DISEGNI UNO, PRENDI TRE!*

SUPPAMAN